



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE  
CAMPUS PROF. ALBERTO CARVALHO  
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS PROFISSIONAL EM REDE  
(PPLP)  
UNIDADE ITABAIANA**

**NICE VÂNIA MACHADO RODRIGUES VALADARES**

**LEITURA E PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS:  
UMA PROPOSTA DE USO DO SMARTPHONE**

**ITABAIANA/ SE  
2019**

**NICE VÂNIA MACHADO RODRIGUES VALADARES**

**LEITURA E PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS:  
UMA PROPOSTA DE USO DO SMARTPHONE**

Trabalho de Conclusão Final (TCF) apresentado  
ao PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM  
REDE (PROFLETRAS) – UNIDADE DE  
ITABAIANA- da Universidade Federal de  
Sergipe (UFS), como requisito necessário para  
a obtenção do título de Mestre em Letras.

Professora Orientadora: Dra. Ana Flora  
Schlindwein.

**ITABAIANA/ SE  
2019**

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA PROFESSOR ALBERTO CARVALHO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE**

V136l Valadares, Nice Vânia Machado Rodrigues

Leitura e produção de histórias em quadrinhos digitais: uma proposta de uso do smartphone/Nice Vânia Machado Rodrigues Valadares; orientação de Ana Flora Schlindwein. – Itabaiana, 2019. 82f.; il.

Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) – Universidade Federal de Sergipe, 2019.

1. Língua portuguesa. 2. Histórias em Quadrinhos.
3. Multimodalidade. I. Schlindwein, Ana Flora. II. Título.

CDU 8:371.671.18

## DEDICATÓRIA

*Dedico este trabalho à minha mãe e ao meu pai que sempre foram meus grandes incentivadores; ao meu esposo que, com muita paciência e carinho, ajudou-me nos momentos mais difíceis, sempre me motivando a não desistir; aos meus irmãos e colegas de trabalho, que direta ou indiretamente, ajudaram-me a concretizar esse grande sonho.*

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço, primeiramente, a Deus, minha força suprema;

Aos meus pais, Maria Nicélia e José Valdinho, que sempre foram meu porto seguro e minha fonte maior de motivação;

Ao meu esposo, Roberto, pelo carinho, dedicação, paciência e amor;

Aos meus irmãos, Vânia e Wanderson, que direta ou indiretamente, contribuíram para a realização deste sonho;

Aos meus alunos e alunas, por compartilharem comigo da arte de aprender através do respeito mútuo, do carinho e dedicação;

Aos professores do PROFLETRAS, que tanto colaboraram para a ressignificação da minha prática docente, mostrando-me a verdadeira arte de aprender e ensinar;

À CAPES, agência de fomento do programa (PROFLETRAS), que por meio de seu financiamento, possibilitou a concretização deste sonho;

E, por fim, à minha orientadora Ana Flora, pela humildade, dedicação, incentivo e paciência, nos momentos da confecção deste trabalho.

## EPÍGRAFE

*"Talvez não tenhamos conseguido fazer o melhor. Mas lutamos para que o melhor fosse feito. Não somos o que deveríamos ser, não somos o que iremos ser, mas graças a Deus, não somos o que éramos".*

*Martin Luther King*

## RESUMO

A presença das novas tecnologias da comunicação e informação em nossas vidas fez surgir um novo perfil de leitor e produtor de textos, adaptado ao movimento das telas, à velocidade das imagens, imerso em relações síncronas e assíncronas da comunicação, um indivíduo dinâmico, que interage a todo instante, com seus pares e com os equipamentos eletrônicos. Esse novo cenário exige dos indivíduos competências necessárias para usar as informações estrategicamente, de maneira crítica e dinâmica. Essas mudanças possibilitam aos indivíduos sua imersão em multimodalidades e recursos multimidiáticos. Diante do exposto, esta pesquisa foi desenvolvida focando a multimodalidade como caminho de trabalho, explorada em uma turma de vinte e nove alunos, do 6º ano do Ensino Fundamental de uma escola do Estado de Sergipe. O material deste TCF é a produção do gênero textual: História em Quadrinhos (HQs), que foi realizada com o uso do celular. As produções foram organizadas em vídeos e publicadas em um Blog, denominado: “Histórias em Quadrinhos Digitais.” Este TCF divide-se em quatro capítulos: o primeiro (relação entre tecnologia e educação), o segundo (gêneros textuais e histórias em quadrinhos), o terceiro (processo metodológico utilizado para a construção e desenvolvimento da pesquisa), e o quarto (apresentação e análise dos dados coletados). Este trabalho visa observar possíveis contribuições das HQs no aprimoramento das competências de ler, escrever e compreender textos, a partir da implementação de uma oficina com oito momentos criada com base no modelo de Cosson (2011). Esse modelo é constituído de quatro etapas: motivação, introdução, leitura e interpretação, tendo a necessidade de acrescentar mais duas: reformulação, produção e publicação. Quanto à metodologia do estudo, a pesquisa baseia-se na bibliográfica qualitativa e de campo. O percurso teórico desse TCF fundamenta-se a partir da contribuição de Jenkins (2009), que aborda a convergência das mídias, Santaella (2013), com a teoria da ubiquidade; Marcuschi (2008), Dolz (2004) e Dolz e Schneuwly (1999) que tratam dos gêneros textuais; e quanto às HQs, aborda-se as concepções de Santos e Vergueiro (2012), Eisner (1989) e Santos (2003). Espera-se, portanto, melhorar o processo de leitura e escrita dos alunos, a partir da exploração da multimodalidade, instigando o aluno a ser capaz de selecionar, identificar, produzir textos multisemióticos e multimodais.

**Palavras-chave:** Multimodalidade. Histórias em Quadrinhos. Tecnologias.

## ABSTRACT

The presence of the new technologies of communication and information in our lives gave rise to a new profile of reader and producer of texts, adapted to the movement of the screens, to the speed of the images, immersed in synchronous and asynchronous relations of communication, a dynamic individual, that interacts at all times, with their peers and with the electronic equipment. This new scenario requires the individuals' skills needed to use information strategically, critically and dynamically. These changes enable individuals to immerse themselves in multimodalities and multimedia resources. In view of the above, this research is developed from a multimodality perspective, implemented in a class of twenty-nine students, from the 6th grade of Elementary School of a school in the State of Sergipe. The base of this TCW is the textual genre: Comic Books, which will be used as a medium, along with the cellular, in order to develop as digital final product, which will be organized in videos, and published in a Blog, called "Digital Comic Stories." This TCW is divided into five chapters: the first (relationship between technology and education), the second (textual genres and comics), the third (methodological process used for the construction and development of the research), and the fourth (presentation and analysis of the data collected). It aims to verify the contribution of the Comic Stories in the improvement of reading, writing and critical skills, from the implementation of a workshop with eight moments, based on the Cosson (2011) model, consisting of four stages: motivation, introduction, reading and interpretation, having to add two more: reformulation, production and publication. As for the methodology of the study, the research is based on the qualitative and field bibliographical. The theoretical course of this TCF is based on the contribution of Jenkins (2009), who approaches the convergence of the media, Santaella (2013), with the theory of ubiquity; Marcuschi (2008), Dolz (2004) e Dolz e Schneuwly (1999) that deal with the textual genres; and about the comics, the conceptions of Santos and Vergueiro (2012), Eisner (1989) and Santos (2003) are approached. It is hoped, therefore, to improve the students' reading and writing process, from the implementation of multimodality, by instigating the student to be able to criticize, select, identify, produce multisemiotic and multimodal texts, which in turn are multiplied in meanings.

**Keywords:** Comics. Technologies. Multimodalities.



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Tirinha de Mafalda.....	28
Figura 2 – Onomatopeias .....	31
Figura 3 – Aplicativo Comic & Meme creator .....	42
Figura 4 – Balões e Legendas .....	43
Figura 5 – Blog.....	45
Figura 6 – Slides.....	53
Figura 7 – História em Quadrinhos 1 .....	57
Figura 8 – História em Quadrinhos 2.....	58
Figura 9 – Reciclagem.....	59
Figura 10 – História em Quadrinhos 3 .....	60
Figura 11 - História em Quadrinhos 4.....	62
Figura 12 – História em Quadrinhos 5 .....	64
Figura 13 – História em Quadrinhos 6 .....	65
Figura 14 – História em Quadrinhos 7 .....	67
Figura 15- Cartazes .....	68
Figura 16 – Respostas dos alunos .....	72
Figura 17 – Blog: Histórias em Quadrinhos Digitais.....	73

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Balões de HQs.....	48
Gráfico 2 – Gostam de ler HQs .....	49
Gráfico 3 – Manuseio de equipamentos.....	50
Gráfico 4 – Sabem fazer pesquisas .....	50
Gráfico 5 – Fazem pesquisas com equipamentos.....	51
Gráfico 6 – Atividades executadas.....	52

## **LISTA DE TABELAS**

Tabela 1 – Resultado do Questionário da Oficina. ....	70
---	----

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	13
1 TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO .....	18
2 GÊNEROS TEXTUAIS E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS .....	25
3 METODOLOGIA .....	35
A Escola .....	37
Os sujeitos da pesquisa .....	37
A Pesquisa .....	38
Os aplicativos .....	42
O Blog .....	44
4 ANÁLISE DOS RESULTADOS .....	46
Momentos da Oficina .....	46
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	74
REFERÊNCIAS .....	77
ANEXOS .....	80

## INTRODUÇÃO

Com o advento das novas tecnologias da informação e comunicação surge um novo perfil de leitor (SANTAELLA, 2013) e produtor de textos, adaptado ao movimento das telas, à velocidade das imagens, imerso em relações síncronas (interação em tempo real) e assíncronas (interação em momentos distintos) da comunicação (MENEZES e SANTOS, 2001), um indivíduo dinâmico, que interage a todo instante com seus pares e com os equipamentos eletrônicos. Esse novo cenário exige dos indivíduos competências necessárias para usar as informações estrategicamente, de maneira crítica e dinâmica.

Considerando o cenário acima descrito juntamente com os baixos desempenhos dos alunos em relação à leitura e produção textual torna-se claro a necessidade de propostas que tenham como objetivo desenvolver alunos com capacidade crítica, que saibam ler e escrever adequadamente, consigam selecionar, identificar, interpretar e produzir textos multisemióticos, multimodais (várias modalidades), multiplicados em significados quando interagem entre si.

A escola, diante dessa nova realidade, precisa considerar essas mudanças, trazer para o contexto de sala de aula questões que afetam a nossa sociedade que atualmente é “mediatizada e midiaticizada”, segundo Santaella (2013, p.13), pois “mediatizada vem de mediação, um conceito epistemológico que se traduz por signos de todas as naturezas – verbais, visuais, sonoros e todas as misturas – que se encarnam, circulam e são difundidas pela midiaticização”, ou seja, às mídias.

Diante disso, os docentes precisam aprimorar e ampliar seus conhecimentos, inserindo-se no mundo das tecnologias da educação, a fim de promover uma educação que possibilite ao indivíduo ser crítico, ativo e transformador da nossa realidade social e que o ato de aprender se torne uma atividade prazerosa, estimulante, criativa e de alta qualidade.

Partindo do princípio de que se deve sempre buscar melhorias no âmbito educacional, este Trabalho de Conclusão Final (doravante TCF) visa trazer uma contribuição para professores no que se refere à tentativa de melhorar as habilidades e capacidades de seus alunos em relação à leitura e escrita, por meio de atividades de produção com viés multimodal.

Esta pesquisa traz o resultado final de um trabalho de conclusão de curso do Mestrado Profissional em Letras (Profletras), desenvolvido com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental de uma escola da cidade de Carira, do Estado de Sergipe. Primeiramente algumas teorias

adotadas como referência foram exploradas no que tange a tecnologia e o processo de convergência, o ensino e o uso do smartphone, o trabalho com gêneros textuais representado pelas histórias em quadrinhos. Como meta este trabalho apresenta para professores, estudantes de cursos de licenciatura e possíveis demais interessados o resultado da implementação de uma oficina que teve como objetivo melhorar a leitura e a escrita dos alunos anteriormente citados por meio da produção de histórias em quadrinhos digitais tendo como ferramenta o smartphone.

A tecnologia escolhida foi, portanto, o smartphone que possibilitou a construção de HQs digitais. Isso ocorreu devido ao fato desse equipamento ser muito utilizado por crianças e jovens atualmente, e que precisa estar inserido nas práticas escolares, não como um inimigo, mas sim como uma ferramenta de apoio para o desenvolvimento de práticas e aprimoramento do processo de ensino-aprendizagem.

As HQs digitais possuem recursos semióticos como imagens, sons (quando digitais), balões, gráficos, disposição de cores, traçados, entre outros, que promovem a produção de significados através de múltiplos recursos. A relação e disposição dos diferentes recursos enriquecem o texto e ampliam as possibilidades de significação.

Ao manipularem o smartphone e os aplicativos, os alunos desenvolvem diferentes habilidades e capacidades, são submetidos a diferentes práticas que muitas vezes são essenciais para a vida moderna. Cabe, portanto, ao docente combinar a sua prática pedagógica (teoria e prática) com um equipamento tecnológico que apresente a possibilidade de seus alunos compreenderem diferentes semioses e ampliarem suas habilidades de ler e escrever.

Analisando essas vertentes que são consideradas importantes para o desenvolvimento social, este TCF objetivou implementar uma oficina que teve como meta investigar, inicialmente, as relações estabelecidas entre os alunos e o uso de smartphone. A partir do levantamento dessas informações, deu-se andamento a oficina, que teve como objetivo final:

- identificar as potencialidades e aspectos a serem melhorados nos textos dos alunos; e
- intervir, de forma colaborativa, diante de problemas encontrados, buscando a melhoria da aprendizagem.

A escolha das Histórias em Quadrinhos como *corpus* se justifica devido ao fato de ser um suporte de grande valia para usar em sala de aula, uma vez que desenvolve diferentes habilidades, exige uma leitura multimodal, que geralmente é prazerosa, trabalha com a criatividade e etc. Esse gênero textual é dinâmico e emprega diferentes tipos de linguagem, como a

linguagem verbal, não verbal e mista. Inicialmente, as HQs sofreram muitas críticas por parte dos educadores e, aos poucos, sua importância no cenário escolar foi sendo reconhecida. Um exemplo é a decisão do MEC de inserir as HQs no Programa Nacional de Biblioteca na Escola (PNBE)<sup>1</sup>, em 2006. Este programa foi criado em 1977 e visa a compra e distribuição de livros literários para as escolas de nível fundamental e médio. O objetivo do PNBE, ao inserir as HQs, é estimular o aluno a ler, motivando-o a entrar em contato com novos conteúdos, novos textos, novos gêneros, principalmente com os textos literários, de forma prazerosa.

Diversas são as pesquisas realizadas no Brasil sobre a utilização das HQs no ambiente escolar, e não é somente os professores de língua portuguesa que se apropriam desse gênero<sup>2</sup>. No ensino de leitura é possível citar o trabalho “A contribuição do gênero de histórias em quadrinhos para o desenvolvimento da leitura” de Livia Passos e Mauricéia Silva, no qual as autoras defendem as contribuições que as HQs podem promover em sala de aula.

Ao entrar em contato com o aporte teórico das HQs, o aluno será capaz de distinguir os diferentes tipos de balões, as sequências de diálogo, tempo, lugar, ou seja, conhecerão a estrutura desse gênero textual. Além disso, aprende a manusear os aplicativos presentes no smartphone, conhece seus recursos e aprende a construir as HQs digitais em duplas, de forma colaborativa. E, com isso, desenvolve e amplia os conhecimentos relacionados à leitura e escrita.

Diante da importância das HQs no processo de leitura e escrita, desenvolveu-se a oficina, visando discutir a importância das HQs, seus elementos, suas especificidades, além de sua construção com o auxílio de um equipamento eletrônico, que é o smartphone. O uso desse aparelho é importante porque possibilita a aprendizagem de forma multimodal; é uma tecnologia que faz parte da vida da maioria dos alunos e isso acaba sendo um recurso que deve ser explorado pelos professores, que serve de estímulo para melhorar o processo de ensino-aprendizagem.

Com relação à estruturação deste trabalho, este texto está dividido em cinco partes. O primeiro capítulo aborda a relação entre tecnologia, convergência e ensino. Ele mostra que as tecnologias estão em um processo de convergência e a escola, diante dessa realidade, precisa aproveitar as novas possibilidades tecnológicas que vão surgindo a cada dia, a fim de implementar no ambiente escolar práticas que utilizem tecnologias educacionais eficientes, que

---

<sup>1</sup> Para maiores informações ver: <http://portal.mec.gov.br/programa-nacional-biblioteca-da-escola>

<sup>2</sup> Os autores Marco Antônio e Luiza da Universidade Federal de Ouro Preto, em Minas Gerais, mostraram que as HQs trouxeram contribuições para o ensino de genética, facilitando a aprendizagem de um tema considerado por alunos e professores como complexo: “O uso do gênero textual história em quadrinhos no ensino de genética para o ensino fundamental”.

ajudem a melhorar os resultados obtidos no processo de ensino-aprendizagem. Os professores, como orientadores, devem planejar as aulas, aplicando tecnologias que surgem para incrementar e auxiliar o trabalho docente. No percurso teórico desse capítulo, tem-se, por exemplo, a contribuição de Jenkins (2009), que aborda a convergência das mídias e Santaella (2013), com a teoria da ubiquidade.

O segundo capítulo trata dos gêneros textuais e apresenta um tipo específico de gênero: as histórias em quadrinhos. Como aporte teórico tem-se as contribuições de Marcuschi (2008), Dolz (2004) e Dolz e Schneuwly (1999) que tratam dos gêneros textuais e de Eisner (1989), Santos (2003) e outros autores, que tratam das particularidades das HQs.

O terceiro capítulo relata todo o processo metodológico utilizado para a construção e desenvolvimento da pesquisa, como o lócus, os sujeitos da pesquisa, a pesquisa, a proposta da oficina, os aplicativos, o blog e os cronogramas. Em relação à metodologia ela pode ser caracterizada como sendo bibliográfica qualitativa e de campo.

Como já mencionado este trabalho como realizado em uma escola do Estado de Sergipe, com uma turma do 6º ano. Ao iniciar a oficina, os alunos foram submetidos à aplicação de um questionário, com perguntas específicas, que teve como objetivo aferir o conhecimento prévio deles. Esse foi o primeiro momento e, a partir da análise dos dados coletados, pôde-se constatar que eles possuíam equipamentos eletrônicos, ou seja, recursos tecnológicos em casa, como o computador e celulares, por exemplo. Além disso, utilizavam o smartphone frequentemente para gravar e assistir vídeos e, principalmente, como fonte de pesquisa. Depois seguiram-se as demais etapas, como introdução e apresentação das HQs, exposição de vídeos, discussões, análises, produção e leitura de HQs digitais, intervenção, revisão, produção de vídeos e publicação em Blog.

Nesse capítulo foram explicitados os oito momentos para que o leitor realize uma compreensão rápida de todas as etapas da oficina que teve como base o modelo de Cosson (2011), que é constituído de quatro etapas: *motivação, introdução, leitura e interpretação*, sendo necessário o acréscimo de mais duas etapas como foi detalhado mais adiante: *reformulação, produção e publicação*. Procurou-se, ao criar essa oficina, desenvolver atividades dinâmicas, que despertassem o interesse dos alunos, ou seja, atividades que provocassem o prazer, como, por exemplo, a leitura de HQs e a produção dos quadrinhos através da tela; que desenvolvesse a criatividade, a autonomia, a capacidade crítica e o raciocínio, como por exemplo, debater temas importantes da atualidade, como trabalhá-los na produção do enredo, nas falas dos personagens, na escolha do layout ( das imagens, dos balões, das legendas, do título da história, das cores do cenário, o posicionamento dos personagens, o



ambiente onde estavam dispostos os personagens, os objetos) entre outros. Foram atividades que desenvolveram diversas habilidades, capacidades e aprendizagens.

O quarto capítulo traz a análise dos dados coletados. Nesse capítulo foram expostos os oito momentos da oficina de forma detalhada, fazendo as análises dos resultados. As considerações finais são a última parte, encerrando este trabalho.

## 1 TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO

Este capítulo trata das relações entre tecnologias, convergência, a presença do celular/smartphone na vida das pessoas e o ensino. Com a disseminação e o desenvolvimento de novas tecnologias, a sociedade teve acesso a diferentes equipamentos que possibilitaram o compartilhamento de informações em segundos. Equipamentos antigos foram aprimorados e, a partir disso, surgiram novos equipamentos. Sobre esse fenômeno Jenkins (2009, p. 39) observa que:

cada meio antigo foi forçado a conviver com os meios emergentes. É por isso que a convergência parece mais plausível como uma forma de entender os últimos dez anos de transformações dos meios de comunicação do que o velho paradigma da revolução digital.

Com o passar dos anos e com o desenvolvimento do conhecimento científico houve um aprimoramento dos equipamentos e, devido a isso, pode-se afirmar que a sociedade está presenciando o momento da convergência, nesse caso, “convergência das mídias”, de acordo com os dizeres de Jenkins (2009, p.44). Convergência é o ato de “caminhar” para o mesmo ponto ou objetivo: a “convergência envolve uma transformação tanto na forma de produzir quanto na forma de consumir os meios de comunicação.” (JENKINS, 2009, p.44).

Constatamos, então, que o que está acontecendo com os equipamentos não é a substituição, e sim, o aprimoramento, melhoramento dos velhos meios de comunicação, e isso, ocorreu em virtude da convergência:

Os velhos meios de comunicação não estão sendo substituídos. Mais propriamente, suas funções e status estão sendo transformados pela introdução de novas tecnologias. Nossos telefones celulares não são apenas aparelhos de telecomunicações; eles também nos permitem jogar, baixar informações da Internet, tirar e enviar fotografias ou mensagens de texto. Cada vez mais, estão nos permitindo assistir a trailers de filmes, baixar capítulos de romances serializados ou comparecer a concertos e shows musicais em lugares remotos. (JENKINS, 2009, p. 39 - 40).

Observa-se que atualmente essa convergência da mídia ajuda a sociedade no aperfeiçoamento profissional, no processamento de atividades diárias, facilitando a vida, tornando-a mais dinâmica e rápida. Infelizmente, não são todos os indivíduos que têm acesso e

oportunidade de possuir novas tecnologias, uma vez que a inserção tecnológica ainda não é para todos. Isso ocorre em virtude de questões sociais de grande amplitude, como por exemplo, a má distribuição de renda no país.

Essas transformações que ocorrem acabam possibilitando ao ensino, mudanças nas práticas pedagógicas, uma vez que os docentes, a partir do aprimoramento dos meios de comunicação, podem enriquecer suas aulas com técnicas atuais, que ajudam a melhorar o processo de ensino-aprendizagem. Pode-se citar, por exemplo, o uso do smartphone durante as aulas de língua portuguesa como uma alternativa para trabalhar diversas temáticas. Então esse equipamento pode ser considerado como um instrumento auxiliar, que facilita a aprendizagem, desenvolve habilidades e aprimora as capacidades dos alunos.

Percebe-se que a escola tenta aproveitar as tecnologias, busca potencializar o ensino, mas muitas vezes é impedida devido a problemas relacionados à falta de investimentos na área, à má distribuição dos recursos educacionais, à má administração dos gestores públicos, dos secretários de educação, diretores, entre outros. E os discentes ficam no meio desse emaranhado de problemas, que precisam ser solucionados.

Quanto aos docentes, eles estudam, qualificam-se, empenham-se, mas é perceptível ainda a presença de professores que têm dificuldades em manipular certos equipamentos eletrônicos. E, essas dificuldades decorrem de uma série de fatores que vão desde o desinteresse à falta de valorização profissional e apoio das instituições.

Refletindo sobre a internet, Rodrigues (2013, p.3) comenta que com o seu surgimento e com a “sua popularização no seio social, o processo de ensino-aprendizagem não ficou limitado à sala de aula. Agora, o docente pode aprender em seu ambiente doméstico, no trabalho, ou onde achar melhor”. Acrescento que não só o docente, mas qualquer aluno ou pessoa que queira ampliar seus conhecimentos. Um exemplo disso é a aprendizagem realizada através da utilização do aparelho smartphone: um estudante, por exemplo, pode fazer o download de um aplicativo que pode ser usado online ou offline, e estudar um idioma em qualquer hora e em qualquer lugar. Percebe-se, portanto, que são imensas as possibilidades, a partir do uso desse equipamento. Mas nem sempre isso foi possível, pois logo quando o celular surgiu, em 1973, as pessoas só faziam ligações, uma vez que ele foi projetado unicamente para isso.

Depois, esse equipamento foi sendo aprimorando e em pouco tempo “o telefonemóvel, por sua vez, conquistou o mundo em uma década” (SANTAELLA, 2013, p.288). E por que as pessoas gostam e usam tanto o celular? Santaella (2013, p. 279) responde: “porque para eles, convergem jogos, vídeos, fotos, músicas, textos, e ao mesmo tempo, permite manter uma comunicação ubíqua do usuário com seus contatos”.

O celular/smartphone é considerado um aparelho ubíquo, de acordo com o conceito apresentado por Souza e Silva (2006, p. 179), citado por Santaella (2013, p.15), pois “a partir do momento em que podem ser encontrados e usados em qualquer lugar”. Segundo ela, “tecnologicamente, a ubiquidade pode ser definida como a habilidade de se comunicar a qualquer hora e em qualquer lugar via aparelhos eletrônicos espalhados pelo ambiente”.

Isso quer dizer que o docente e os estudantes podem aprender em qualquer lugar, ou seja, no trabalho, na faculdade, na escola, na praia, onde a pessoa se sentir confortável, bastando para isso ter um equipamento móvel e uma conexão com a internet. Esses diferentes tipos de ambientes podem promover uma “fertilização das ideias” que é “aperfeiçoado pelo amplo acesso a redes globais”, segundo Santaella (2013, p. 15).

O smartphone, o tablet e o computador são equipamentos tecnológicos que têm possibilitado diversas transformações no seio social e a escola não fica de fora dessas transformações. Os alunos, diante da convergência dos meios de comunicação desenvolvem habilidades, como por exemplo, a de usar diversas ferramentas ao mesmo tempo, e isso mostra que a convergência está impactando o modo de viver dos indivíduos. Nota-se, de acordo com a colocação de Jenkins, (2009, p.42) que está havendo mudanças comportamentais:

um adolescente fazendo a lição de casa pode trabalhar ao mesmo tempo em quatro ou cinco janelas no computador: navegar na Internet, ouvir e baixar arquivos MP3, bater papo com amigos, digitar um trabalho e responder e-mails, alternando rapidamente as tarefas. E fãs de um popular seriado de televisão podem capturar amostras de diálogos no vídeo, resumir episódios, discutir sobre roteiros, criar fan fiction (ficção de fã), gravar suas próprias trilhas sonoras, fazer seus próprios filmes – e distribuir tudo isso ao mundo inteiro pela Internet.

Essa dinâmica digital permite que um adolescente, por exemplo, realize diversas tarefas, de forma rápida e ao mesmo tempo. São os jovens atuais que têm a habilidade de executar diversas tarefas de forma ágil, algo que acontecia em uma escala muito menor.

Percebe-se, com isso, que as tecnologias digitais possibilitaram mudanças comportamentais, quebra de velhos paradigmas e a necessidade de repensar certas concepções pedagógicas, desencadeando, com isso, a possibilidade – e necessidade - de aprimoramento na criação e implementação de práticas pedagógicas, atualização profissional, maior atenção ao uso das tecnologias, uma vez que elas não devem ser usadas de forma descontextualizadas, sem sentido, sem objetivo.

É preciso haver uma preocupação, por parte dos docentes e dos profissionais da área de educação, do uso crítico dessas tecnologias. Faz-se necessário implementar práticas pedagógicas que trabalhem a criticidade do aluno, que desenvolvam diferentes tipos de habilidades e capacidades, que estimulem o uso consciente e objetivo das novas tecnologias, a fim de obter resultados satisfatórios, no que se refere ao processo de ensino-aprendizagem.

Segundo Santaella (2013, p.289), “a aprendizagem, é sem dúvida, um processo complexo que envolve fatores sensório-motores, neurológicos, afetivos, emocionais, linguísticos, cognitivos, comportamentais, ambientais e interacionistas”, ou seja, “é um processo dinâmico e ativo que produz modificações cognitivas e comportamentais relativamente”. Freitas (2009, p.348) acrescenta que o aluno deve “associar informações, ter uma perspectiva crítica diante delas, transformando-as em conhecimento”. Além disso, deve saber se impor, discutir e opinar diante das informações que são veiculadas através das tecnologias da informação e comunicação. Surge, diante dessas variáveis, um tipo de leitor, que diante da interação com outros tipos de leitores, completa-se, é o leitor ubíquo. Trata-se nesse caso, de uma “estratégia de complementação e não de substituição de um leitor pelo outro”.

Santaella (2013, p.265) cita quatro tipos de leitores. O primeiro, *contemplativo*, “é o leitor meditativo da idade pré-industrial, da era do livro impresso e da imagem expositiva, fixa”. O segundo, *movente*, “é filho da Revolução Industrial e do aparecimento dos grandes centros urbanos”. O terceiro, *imersivo*, “é aquele que brotou nos novos espaços das redes computadorizadas da informação e comunicação”. E surge, a partir das transformações da cultura digital, o leitor ubíquo. Segundo Santaella (2013, p.271):

os três tipos de leitores coexistem, complementam-se e se completam. Entretanto, nos últimos dez anos, as transformações por que tem passado a cultura digital e a aceleração dessas transformações são de causar assombro. Tanto é que, nesse curto espaço de tempo, surgiu um quarto tipo de leitor que batizei de ubíquo.

Ela afirma ainda que é nos “espaços de hipermobilidade que emerge o leitor ubíquo, com um perfil cognitivo inédito que nasce do cruzamento e mistura das características do leitor movente com o leitor imersivo” (SANTAELLA, 2013, p.271). Quando a autora menciona a hipermobilidade, ela está se referindo à mobilidade física, mobilidade virtual, entre outras.

Além dos tipos de leitores, principalmente do ubíquo, que é o leitor da atualidade em coexistência com os demais, precisa-se mencionar o tipo de educação que pode perfazer ou não esse tipo de leitor. De acordo com Vieira et al (2005, p.21), citados por Santaella (2013, p.294),

“a educação enquanto forma de ensino- aprendizagem, pode ser dividida em três diferentes formas: formal, não formal e informal”.

A aprendizagem formal, segundo elas, “é aquela desenvolvida em escolas”; a não formal é “aquela que decorre de processos naturais e espontâneos”; e a não formal, “quando existe a intenção de determinados sujeitos em criar ou buscar determinados objetivos fora da instituição escolar”. Infere-se, portanto, que essa aprendizagem adquirida por meio de delimitação de objetivos fora da escola é uma educação não formal.

Já o professor precisa atentar-se para as novas formas de ensinar e aprender; criar e interagir com as novas possibilidades de aprendizagem; inserir-se nos novos modos de circulação do saber; entender e dominar as novas formas de aprendizagem, como: som, imagem, movimento, animação, vídeo, entre outros. Diante disso, observa-se que há exigências de que surja também um novo perfil de professor.

Diante de novas possibilidades de perfis de leitores e, portanto, de alunos, percebe-se que as mudanças são inevitáveis, necessárias e, preferencialmente, em um ritmo mais rápido, uma vez que a sociedade está em constante transformação e seus pares precisam acompanhar essas mudanças, a fim de se manterem inseridos na dinâmica social. E não é somente a sociedade que está em rápida transformação, os equipamentos tecnológicos também, como o celular e o smartphone, por exemplo.

O smartphone é um equipamento que apresenta mobilidade e pode ser considerado um instrumento cultural de aprendizagem, uma vez que é possível, por meio dele, desenvolver práticas pedagógicas em diversos ambientes de ensino e, por suas características, acaba exigindo novas práticas de leitura e escrita. Por exemplo, Freitas (2009, p.340) defende a integração das práticas já existentes com as novas: “quando digo integrar é porque o que se quer não é o abandono das práticas já existentes, que são produtivas e necessárias, mas que a elas se acrescente o novo”. Infere-se, portanto, que as práticas existentes, desde que produtivas e necessárias, devem ser aproveitadas, renovadas.

Segundo Santaella (2013, p.288), “nunca houve na história humana um recurso tecnológico que tenha se difundido tão amplamente e em tão pouco tempo quanto o telefone celular”. Esse equipamento fornece novas possibilidades e diferentes experiências de aprendizagem, sendo possível a utilização de recursos multimidiáticos (textos, imagens, sons, vídeos, entre outros), multimodais com diferentes semioses. Santaella (2013, p.289) considera esse tipo de aprendizagem como “aprendizagem ubíqua”, pois são “formas de aprendizagem mediadas por dispositivos móveis”, realizada em qualquer hora ou lugar.

Infelizmente, o celular/smartphone é visto por alguns profissionais de educação como um pesadelo ou ameaça. Acredita-se que esse sentimento decorre do medo de não saberem trabalhar pedagogicamente com esses equipamentos, ou dos alunos ficarem dispersos, entre outros motivos. Mas esse receio deve ser enfrentado e caso não saibam manipular o equipamento, os docentes podem fazer cursos de aperfeiçoamento profissional.

Os professores precisam entender que, de acordo com Santaella (2013, p.16), “a condição contemporânea de nossa existência é ubíqua”, isso ocorre devido às transformações e mudanças comportamentais a que os indivíduos estão sendo submetidos. Isso quer dizer que, nossa condição é ubíqua “em função da hipermobilidade, tornamo-nos seres ubíquos. Estamos ao mesmo tempo em algum lugar e fora dele”. Logo, os educadores devem adequar-se e inserir-se nessa nova realidade social.

O que não pode acontecer é o docente ficar desatualizado, sem motivação e acrítico para trabalhar com as novas tecnologias da informação e comunicação. Não basta simplesmente aprender a manusear, é preciso aprender a criar e implementar atividades pedagógicas que tragam resultados positivos para o processo de ensino-aprendizagem, ser letrado digitalmente, sabendo identificar informações, selecionar, criticar, editar, entre outros. O docente deve ir além. Xavier (2014, p.9) acrescenta que:

os profissionais de educação e linguagem precisam desenvolver estratégias pedagógicas eficazes em seus mais variados espaços educacionais (salas de aula, laboratório de informática, por exemplo), para enfrentar os desafios que estão colocados: alfabetizar, letrar e letrar digitalmente o maior número de sujeitos, preparando-os para atuar adequadamente no Século do Conhecimento.

Para isso, os docentes podem utilizar o smartphone, pois é um equipamento inovador, móvel, dinâmico e é uma nova tecnologia da educação. De acordo com Santaella (2013, p.276), “ao carregar consigo um dispositivo móvel, a mobilidade se torna dupla: mobilidade informacional e mobilidade física do usuário”, uma vez que, o indivíduo pode veicular informações a qualquer momento e se posicionar em qualquer lugar.

Por meio de sua tela é possível visualizar diversos textos, vídeos, áudios, imagens; são recursos muito similares ao uso do computador que podem ajudar o aluno no momento da realização de atividades pedagógicas, como por exemplo, na produção de Histórias em Quadrinhos Digitais, resultando numa produção dinâmica, atrativa, colorida, cheias de significados e modalidades.

As HQs são um gênero textual bastante agradável, que chamam atenção dos alunos, porque envolvem textos e imagens (linguagem verbal e não verbal) e isso acaba despertando o interesse dos alunos pela leitura e produção desse gênero. Além disso, juntamente com o smartphone, se devidamente explorados, podem ser um meio para desenvolver um indivíduo com discernimento crítico, ativo, um verdadeiro cidadão. Santaella (2013, p.13) traz o cidadão que a nossa sociedade necessita desenvolver:

ser cidadão nessa sociedade hipercomplexa, que potencializa a hipersocialibilidade, significa tornar-se capaz de distinguir entre diferentes linguagens e mídias, suas naturezas comunicativas específicas, suas injunções político-sociais e, a partir disso, ter condições para desenvolver a capacidade de levantar perguntas acerca de tudo que lemos, vemos e escutamos.

Devido a todas as potencialidades mencionadas até agora do smartphone, resolveu-se aliá-lo às HQs, que é um gênero textual ideal para criar e implementar esta pesquisa. Segue abaixo uma breve abordagem sobre os gêneros textuais e as HQs.



## 2 GÊNEROS TEXTUAIS E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Os gêneros textuais têm sido conceituados por diferentes autores que possuem perspectivas teóricas diversas. Considerando a proposta de pesquisa deste trabalho foram adotadas as propostas de Dolz e Schneuwly (1999) e Marcuschi (2008).

Dolz e Schneuwly (1999, p.7) conceituam o gênero como “formas relativamente estáveis tomadas pelos enunciados em situações habituais, entidades culturais intermediárias que permitem estabilizar os elementos formais e rituais de práticas de linguagem”. Para esses pesquisadores “é através dos gêneros que as práticas de linguagem encarnam-se nas atividades dos aprendizes” (DOLZ e SCHNEUWLY 1999, p.6).

Marcuschi (2008, p.2) destaca que os gêneros textuais são “textos materializados que encontramos em nossa vida diária e que apresentam características sócio-comunicativas definidas por conteúdos, propriedades funcionais, estilo e composição característica”.

Como é perceptível, os gêneros textuais são importantes e trazem diversas contribuições, como atestam pesquisas como “As contribuições dos gêneros textuais no ensino de língua portuguesa: uma combinação que dá certo”, produzida por Helena Dafanni, Stefanie de Souza e Magliana Rodrigues, da Universidade Federal de Pernambuco. Elas constataram que os gêneros textuais contribuem com a aquisição da leitura e escrita por serem dinâmicos e por estarem presentes no cotidiano das pessoas. Pode-se citar também a pesquisa: “Gênero textual e leitura: contribuições para a formação do leitor”, produzida por Rosilene Pedro, Luiza Alexandre e Suzeanny Magna da Silva, que foi publicada no IV Simpósio Nacional de Linguagens e Gêneros Textuais. Essa pesquisa revelou a importância do trabalho com os gêneros textuais no processo de formação do leitor.

Diante desses dados é fácil perceber que os gêneros textuais podem colaborar no processo de aprendizagem da leitura e da escrita, que a produção textual pode ser desenvolvida por meio de implementação de práticas que envolvam diferentes gêneros e que essas práticas podem ser digitais ou não digitais.

Os estudantes devem ser incentivados no ambiente escolar a produzir e conhecer os diferentes gêneros textuais. Porém, de acordo com Rojo e Cordeiro (2004, p.10) citado por Arnoni et al (2008, p.345) “as práticas escolares brasileiras tendem a formar leitores com apenas capacidades mais básicas de leitura, ligadas à extração simples de informações de textos

relativamente simples”. Essa é uma observação importante, pois faz uma crítica à escola, uma vez que ela deve se empenhar mais, a fim de preparar o alunado a trabalhar com análises de textos mais complexos, buscando sua significação integral, entrando nas camadas mais profundas. Deve-se, portanto, evitar a superficialidade no tratamento com textos, principalmente no que se refere às diferentes semioses existentes.

Rojó e Cordeiro (2004, p.10, apud ARNONI et al, 2008, p.345) afirmam ainda que há uma necessidade de “enfocar, em sala de aula, o texto em seu funcionamento e em seu contexto de produção-leitura, evidenciando as significações geradas mais do que propriedades formais”. Essa observação é pertinente, pois a análise do contexto de produção e leitura e funcionamento do texto são imprescindíveis para uma análise mais profunda do texto.

Marcuschi (2004, p.16) explica que os gêneros são “formas sociais de organização e expressões típicas da vida cultural” e “refletem estruturas de autoridade e relações de poder muito claras”. Isso é possível perceber, segundo ele, através de determinados tipos de gêneros que só podem ser produzidos por determinadas pessoas, por exemplo, fazer um parecer, confeccionar uma prova, produzir uma dissertação. Atualmente o chat, o blog e o e-mail são formas muito comuns de interação entre as pessoas e são considerados por Marcuschi (2004, p.13), como gêneros textuais emergentes, possíveis apenas pelo advento da internet:

não é difícil constatar que nos últimos dois séculos foram as novas tecnologias, em especial as ligadas à área da comunicação, que propiciaram o surgimento de novos gêneros textuais. Por certo, não são propriamente as tecnologias per se que originam os gêneros e sim a intensidade dos usos dessas tecnologias e suas interferências nas atividades comunicativas diárias.

O autor responsabiliza as novas tecnologias pelo surgimento de novos gêneros textuais, associados aos novos padrões de interação entre os indivíduos, uma vez que, a partir do momento que surge uma tecnologia nova e essa tecnologia interfere nas atividades das pessoas, surge também um novo gênero textual.

A internet está afetando as práticas escolares, podendo torná-las mais dinâmicas; facilitando a divulgação de informações no meio digital, que são veiculadas rapidamente através da tela; ajudando a promover o desenvolvimento da leitura e escrita; estimulando o raciocínio; entre outros. O desenvolvimento da internet traz consigo o surgimento de “gêneros textuais que estão emergindo no contexto da tecnologia digital”, segundo Marcuschi (2004, p.13). Isso quer dizer que, a partir do momento que ocorre esse desenvolvimento, gêneros

textuais emergem podendo afetar muito hábitos e comportamentos e a internet, diante disso, torna-se “uma espécie de protótipo de novas formas de comportamento comunicativo” (MARCUSCHI, 2004, p.13), Além de possibilitar mudanças comportamentais, ela promove a criação de novas práticas pedagógicas.

Refletindo sobre a fala de Marcuschi (2004), a adoção de HQs para melhorar a leitura e a produção textual se mostra uma opção relevante, principalmente quando considerada a possibilidade de uso de tecnologias como celular, smartphone e internet em sua produção e difusão.

As HQs são gêneros textuais pois “...são textos empiricamente realizados cumprindo funções em situações comunicativas” (MARCUSCHI, 2004, p.23), ou seja, as HQs são um gênero textual que apresentam narração com personagens, tempo, espaço, introdução, clímax e desfecho.

As Histórias em Quadrinhos são narrativas que geralmente se utilizam de palavras<sup>3</sup> e imagens para comunicar, ou seja, utilizam o desenho e o discurso direto ou indireto para estabelecer uma comunicação com os leitores. São gêneros discursivos, narrativos, que envolvem personagens, tempo, espaço, contexto e acontecimentos organizados em uma sequência. São produzidas em diferentes épocas, reproduzindo e evidenciando o momento histórico, político e social de uma conjuntura.

O quadrinho também poder ser utilizado como ferramenta de dominação social, uma vez que pode reproduzir discursos ideológicos dominantes, conforme demonstrou a pesquisa realizada por Santi (2015)<sup>4</sup> sobre a obra *V de Vingança*, de Alan Moore. Grupos antagônicos podem utilizar as HQs como ferramenta de propagação de poder e de dominação social. Além disso, elas podem ser utilizadas como ferramenta para emitir críticas, denúncias da realidade e indignação social. Isso vai depender muito de quem as produz e com que finalidade. Esse panorama precisa ser mostrado para os alunos, para que eles desenvolvam o discernimento crítico e não aceitem qualquer texto ou discurso como verdades absolutas.

A seguir temos o exemplo de uma tirinha que faz uma crítica social. Cabe comentar que a tirinha se diferencia das HQs no quesito de quantidade de personagens, número de conflitos,

---

<sup>3</sup> Há algumas histórias cuja narração se dá de forma apenas imagética, como a presente neste endereço: [https://4.bp.blogspot.com/\\_W8LdzJbW4Hs/TOF94fzVgeI/AAAAAAAC1Y/latPtJC1qY4/s1600/tira40\\_gif.jpg](https://4.bp.blogspot.com/_W8LdzJbW4Hs/TOF94fzVgeI/AAAAAAAC1Y/latPtJC1qY4/s1600/tira40_gif.jpg). Acesso em 30 de junho de 2018.

<sup>4</sup> SANTI, Matheus Ribeiro. **Ferramentas Ideológicas**: uma análise sobre a dominação social em *V de Vingança*. XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul. Joinville – SC. 04 a 06 de junho de 2015. Disponível em <http://www.portalintercom.org.br/anais/sul2015/resumos/R45-0387-1.pdf>. Acesso em 30 de junho de 2018.

situações, entre outros. As histórias em quadrinhos são formadas de tirinhas e possuem mais personagens, número maior de conflitos e de situações.

FIGURA 1: Tirinha de Mafalda



Disponível em: <http://bibliotecaearte.blogspot.com/2013/01/30-de-janeiro-e-dia-nacional-das.html>.

Nessa tirinha a personagem Mafalda aborda a expectativa de que os seres humanos sejam melhores no ano novo e não simplesmente o ano que está para se iniciar seja melhor. Esse texto poderia ser usado para iniciar uma série de debates sobre comportamento humano, crenças e etc. A partir dessas observações, conclui-se que os quadrinhos podem ser utilizados para diferentes fins e em diversos contextos sociais.

Eisner (1989, p.7) afirma que essa arte, também denominada de arte sequencial, se desenvolveu nos Estados Unidos e lá encontrou um público amplo, passando a fazer parte da vida literária inicial dos jovens e “durante os últimos 35 anos, os modernos artistas dos quadrinhos vêm desenvolvendo no seu ofício a interação da palavra e imagem. Durante o processo, creio eu, conseguiram uma hibridação bem sucedida de ilustração e prosa.” A hibridação mencionada pelo autor atrai o leitor, pois quando misturam-se a prosa com ilustrações, o texto torna-se mais atrativo e a leitura mais prazerosa.

De acordo com Penteado (2008, p.2) o primeiro “gibi de expressão” no Brasil foi “O Tico-tico”, produzido no Rio de Janeiro, em 1905. Desde então, houve um grande número de publicações com personagens marcantes que hoje ocupam o imaginário de muitas crianças, jovens e adultos (...). Acredita-se que foi o início dos quadrinhos infantis no país, por trabalhar com uma diversidade de contos, curiosidades, poesia, entre outros. Esse tipo de publicação se expandiu a partir da década de 1930 em terras brasileiras.

Infelizmente Santos e Vergueiro (2012, p.82) apontam que a relação entre quadrinhos e o contexto educacional “nem sempre foi amigável, passando por momentos de grande hostilidade e outros de tímida cumplicidade, quando alguns professores mais ousados se atreveram a utilizá-los em sala de aula”. Foi um processo difícil até que a aceitação das HQs nas unidades escolares ocorresse, incentivada, principalmente, pelos professores que buscavam materiais alternativos. Somente em 1996 as histórias em quadrinhos foram aceitas como ferramenta pedagógica:

A data de 1996 é um marco importante para a trajetória de aceitação das histórias em quadrinhos como ferramenta pedagógica no Brasil. Nesse ano ocorreu a promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) que, de certa forma, propunha um pacto entre este produto cultural midiático e a educação formal. (SANTOS e VERGUEIRO, 2012, p.82.).

A escola, de forma lenta, percebeu a importância das HQs para a educação e o governo disponibilizou material para as instituições de ensino a partir do momento em que as HQs foram consideradas ferramentas pedagógicas. Mas é importante ressaltar que apenas o uso de HQs não opera “milagres”: não adianta usar esse material sem objetivo, planejamento e foco, que os resultados não serão positivos. Santos e Vergueiro (2012 p.84) acrescentam que a “utilização dos quadrinhos na educação ainda necessita de reflexões que subsidiem práticas adequadas e levem a resultados concretos em relação ao aprendizado”. Ainda segundo os autores, “ter álbuns e revistas de quadrinhos disponíveis nas salas de aula ou nas bibliotecas escolares não implica, necessariamente, no uso correto do material por parte dos professores”. É preciso ir além, planejar, estudar, preparar, criar práticas que estimulem o raciocínio e promovam diferentes tipos de aprendizagens.

Araújo, Costa e Costa (2008, p.29) citados por Tanino (2011, p.23) afirmam que:

[...]os quadrinhos podem ser utilizados na educação como instrumento para a prática educativa, porque neles podemos encontrar elementos composicionais que poderiam ser bastante úteis como meio de alfabetização e leitura saudável, sem falar na presença de técnicas artísticas como enquadramento, relação entre figura e fundo entre outras, que são importantes nas Artes Visuais e que poderiam se relacionar perfeitamente com a educação, induzindo os alunos que não sabem ler e escrever a aprenderem a ler e escrever a partir de imagens, ou seja, estariam se alfabetizando visualmente.

Mas não basta ter material na escola, é preciso também que os docentes estejam preparados para inserir as HQs em suas práticas de forma eficiente. É por meio das HQs que o docente tem mais uma possibilidade de trabalhar a temática da linguagem verbal, não verbal e mista, desenvolver a leitura, compreensão e produção textual.

O docente, ao utilizar esse gênero textual em suas práticas pedagógicas, precisa criar e implementar atividades que juntas com as HQs possam estimular e ampliar as habilidades dos alunos a aprender. Esta pesquisa, por exemplo, mostra o desenvolvimento de uma oficina em que as HQs são utilizadas juntamente com o smartphone e aplicativos para construir sentidos.

Para que haja uma maior compreensão das HQs, faz-se necessário que o leitor desenvolva suas habilidades interpretativas e visuais. O leitor precisa conhecer alguns recursos desse gênero textual, para assim, obter a significação da história. É preciso conhecer a linguagem dos quadrinhos, identificar e distinguir seus recursos. Já o artista das HQs, ao produzi-la, precisa ter em meio quem poderá ler sua criação, para que num processo de interação, a compreensão textual aconteça. Veja o que diz Eisner (1989, p.13):

A compreensão de uma imagem requer uma comunidade de experiência. Portanto, para que sua mensagem seja compreendida, o artista sequencial deverá ter uma compreensão da experiência de vida do leitor. É preciso que se desenvolva uma interação, porque o artista está evocando imagens armazenadas nas mentes de ambas as partes.

Infere-se, portanto, que o produtor dessa arte precisa construir a história focada em um determinado público ou públicos-alvo, uma vez que essa construção ocorrerá a partir de um processo de interação intermediado pela obra.

Os temas abordados nas revistas em quadrinhos são variados e vão além da temática infantil. Como já mencionado, podem ser usados para fazer críticas, mostrar a realidade social ou mencionar algum fato histórico, momento, situação, problema social, entre outros. É possível ver no mercado produções criadas para diversas faixas etárias, não sendo, portanto, exclusivas para o público infantil.

Com relação às suas características estruturais, uma dos elementos geralmente presentes e que chama a atenção são os balões de fala. Existem diversos tipos de balões de fala, como o balão de sussurro, de grito, fala metálica, eletrônica, pensamento, medo, tristeza, fala estridente, múltiplas falas, entre outras., que servem para expor a fala das personagens, os pensamentos, sentimentos, emoções, reações e etc.

Por exemplo, o “balão legenda ou letreiro” é utilizado para inserir o título da história, usada pelo narrador para contar fatos, situações e ficam, geralmente, posicionadas na parte de cima do quadrinho ou na parte de baixo. É uma ferramenta importante para explicar e ajudar ao leitor no processo de compreensão de histórias mais complexas, que possuem muitos personagens, conflitos, situações, entre outras.

Outro recurso muito presente é a onomatopeia. A variedade usada para representar sons e ruídos por meio de palavras é grande e tanto as onomatopeias e quanto os balões de fala são recursos importantes para a compreensão das ações e intenções dos personagens. O leitor de HQs pode até não saber a denominação desse recurso, mas quando está habituado a este tipo de leitura, compreende de forma eficiente o seu sentido dentro do contexto da história.

FIGURA 2: Onomatopeias



Disponível em: <http://bibileitura.blogspot.com/2015/11/o-que-sao-quadrinhos.html>

As onomatopeias acima expõem visualmente os sons provocados pelos personagens. Se retirássemos esse recurso, a compreensão poderia ser prejudicada e o leitor não entenderia que se trata de uma briga entre os personagens, sendo um recurso importante para melhor entender a história. É preciso mencionar que muitas onomatopeias, em geral, não têm uma grafia única, pois dependem muito do público que se pretende atingir e a região a que pertence esse público, mas precisam ser bem contextualizadas e encaixadas para que a significação seja construída. Isso quer dizer que, ao se usar onomatopeias, deve-se ter o cuidado de criá-las de acordo com a linguagem e o contexto social de cada público.

As interjeições são também um recurso muito utilizado nas HQs para expressarem algum tipo de sentimento, sensação, situação, e vêm sempre acompanhadas do ponto de exclamação. É possível perceber que esse tipo de pontuação é geralmente utilizada diante de onomatopeias, uma vez que expressam alguma situação, veiculação de som, representado por meio da linguagem verbal. São recursos essenciais para compreender o enredo da história. Segundo Ramos (2009, p.14) citado por Santos e Vergueiro (2012, p.85):

[...] ler quadrinhos é ler sua linguagem, tanto em seu aspecto verbal quanto visual (ou não verbal)”, ressaltando, ainda, que dominar essa linguagem, “[...] mesmo que em seus conceitos mais básicos, é condição para a plena compreensão da história e para a aplicação dos quadrinhos em sala de aula e em pesquisas científicas sobre o assunto.

Os quadrinhos utilizam como recurso também as imagens repetitivas, que muitas vezes tratam-se do plano de fundo das histórias. São necessárias porque quando cria-se uma história em um determinado ambiente, faz-se necessário a repetição desse ambiente para dar continuidade à história. Eisner (1989, p.8) afirma que “em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis”.

A utilização de palavras, traços, cores, desenhos, formas, onomatopeias são recursos que ajudam ao leitor a entender e a desenvolver a leitura de forma mais rápida. Ajudam também na compreensão do enredo de forma simples, na assimilação dos personagens, e na percepção de uma visão geral da história.

Quando se trabalha só com imagens, acaba-se exigindo do leitor um nível de observação e sensibilidade maiores, pois ele terá que fazer um esforço maior para entender o texto em sua totalidade. Essa compreensão dependerá também de seu conhecimento de mundo e do contexto. Segundo Santaella (2013, p.14) “os contextos não são puramente individuais. São sociais e institucionais, envolvendo signos, significado e hábitos do pensamento socialmente construídos”. Logo, percebe-se que para obter-se a significação textual, é imprescindível a análise contextual, que se extrai a partir da convivência social.

O tempo é outra questão interessante que precisa ser mencionado: *time*, como um ponto essencial para a arte sequencial. De fato, o tempo é relevante, pois ele situa os leitores em relação ao momento de referência da narrativa. Para a compreensão de uma história, muitas vezes faz-se necessário compreender como a passagem de tempo ocorre, em que momento a história se inicia, o contexto em que foi produzido. Eisner (1989, p.30) complementa afirmando que “o número e o tamanho dos quadrinhos também contribuem para marcar o ritmo da história e a passagem de tempo”. Esse são recursos importantes para se analisar, uma vez que quadrinhos em grande quantidade dão a ideia de que o enredo da história é grande e que podem envolver muitos personagens, diferentes conflitos e situações, demandando tempo para sua explanação, não sendo, portanto, considerada uma história simples.

A linguagem empregada nas HQs também são mecanismos importantes de compreensão textual. Por exemplo, a linguagem não verbal é a aquela que só se utiliza de imagens e cabe ao



leitor fazer a leitura da imagem para obter a sua significação textual. Muitas histórias são contadas sem, necessariamente, precisar de palavras para se fazer significar.

Outros elementos importantes na estrutura dos quadrinhos são o requadro e a calha. Segundo Santos (2003, p.7), o requadro é “uma moldura que circunda os desenhos e textos de cada quadrinho”. Trata-se da parte que corresponde à linguagem não verbal dos quadrinhos. Ele serve para limitar o espaço dos objetos, das pessoas, e o local onde se passam as ações. (SANTOS, 2003, p.7).

Já a calha é um vão entre um quadrinho e outro, e a largura desse espaço pode variar pois vai depender muito do objetivo que se quer alcançar no uso desse recurso. Por exemplo, se ele estiver muito próximo indica que o tempo da ação ocorreu de forma rápida; se estiver mais largo, distante, indica que o tempo da ação foi mais lento.

A forma dos quadrinhos é também um recurso que transmite diversos significados. Segundo Eisner, (1989, p.30) os “quadrinhos longos e estreitos que criam uma sensação de amontoamento realçam o ritmo crescente do pânico”, quadrinho esticado “dá a ideia de tempo longo”, já “o quadro comprido reforça a ilusão de altura”, pode ser usado, por exemplo, para mostrar a altura de uma pessoa ou objeto, quando o objetivo é focar esse detalhe.

Para indicar movimento são usadas as linhas cinéticas. Elas passam a ideia de deslocamento dos personagens, sua velocidade, da trajetória de objetos, tais como o movimento dos automóveis e de outros meios de locomoção, entre outros.

Há recursos que são utilizados para movimento do personagem dentro dos quadrinhos, e indicam ação, tempo transcorrido e sucessões de acontecimentos. Por exemplo, se a ação ocorreu de dia, utiliza-se um plano de fundo claro; se ocorreu à noite, usa-se um plano de fundo escuro. Embora haja quadrinhos que são concebidos apenas em preto e branco, as cores geralmente servem para construir significados.

O leitor, ao ler uma HQ, deve naturalmente seguir o percurso abaixo para uma melhor compreensão da narrativa, dos movimentos dos quadrinhos e disposição das imagens. E, isso, exige do leitor um exercício de percepção mais apurado, conforme Santos e Vergueiro (2012, p.85):

A leitura de uma página de quadrinhos também é um exercício de percepção mais apurada – embora boa parte das histórias apresente uma estrutura mais tradicional, em que um quadrinho segue o outro horizontalmente e de cima para baixo – há histórias que são diagramadas de maneira diferente, forçando o leitor a descobrir a sequência certa de imagens e textos.

O leitor ao ler uma HQs sabe que a história segue uma sequência. Acredita-se, que essa sequência seja aprendida cedo no ambiente escolar. Então, o aluno começa a leitura da esquerda para a direita, de cima para baixo. Essa é a sequência seguida normalmente, em nosso país, já em alguns países orientais, essa sequência pode não ocorrer.

### 3 METODOLOGIA

Para alcançar o objetivo de melhorar a realidade de uma da turma do 6º ano do ensino fundamental maior, no quesito de leitura e escrita, foi adotada como metodologia inicial a análise bibliográfica, pois ao se estudar a teoria através de um levantamento bibliográfico obtém-se uma sustentação teórica adequada. A pesquisa teórica, segundo Rampazzo e Correa, (2008, p.65) “caracteriza-se pelo exame ou consulta de livros ou documentação escrita que se faz sobre determinado assunto, na perspectiva de fornecer subsídios [...] para refazer caminhos já percorridos e, nisto repensar o mundo[...]”. Isso quer dizer que o indivíduo consegue, através da pesquisa bibliográfica, conhecer alguns caminhos que já foram percorridos, tendo a possibilidade, a partir da reflexão, de descobrir novos caminhos, aprimorá-los, criá-los ou recriá-los.

Além de esta pesquisa ser bibliográfica, ela é também qualitativa. Segundo Proetti, (2005, p.63), “a pesquisa qualitativa tem por objetivo demonstrar os resultados pelo sentido lógico/coerente que eles apresentam, ou seja, o sentido lógico que resulta do tratamento científico empenhado pelo pesquisador”.

Este trabalho além de ser uma pesquisa bibliográfica qualitativa é também uma pesquisa de campo, mais especificamente uma pesquisa-ação, que visa observar, coletar, analisar e interpretar fatos, fenômenos ou situações que ocorrem em um determinado cenário no intuito de refletir criticamente sobre suas ações que ocorrem no *locus* para a implementação de processo de melhoria. Segundo Thiollent (2002, p. 75 apud VAZQUEZ e TONUZ, 2006, p. 2), “com a orientação metodológica da pesquisa-ação, os pesquisadores em educação estariam em condição de produzir informações e conhecimentos de uso mais efetivo, inclusive ao nível pedagógico”, dessa forma fomentando um contexto propício para ações e mudanças de paradigmas dentro da própria instituição de ensino.

Segundo Elliott (1997), a pesquisa-ação permite que o educador perceba a distância entre a pesquisa na área da educação e a sua prática como professor, dessa forma possibilitando a elaboração de intervenções que visam sanar essa distância. Considerando os problemas que os alunos que participaram deste trabalho apresentavam, a pesquisa-ação se mostrou um caminho adequado para promover mudanças no contexto escolar que será apresentado adiante.

Ao aplicar essas etapas da pesquisa de campo neste trabalho, temos a primeira fase que foi a de *observação*, quando foram identificadas certas deficiências dos alunos nas habilidades que envolvem leitura e escrita. Depois da observação foi feita a *coleta*, através de questionários,

com os quais foram obtidos dados sobre os conhecimentos prévios dos alunos. Também foram obtidas produções construídas pelos discentes, o que possibilitou a identificação de necessidades, pontos fortes e fracos. Durante a *análise* investigou-se o resultado das produções dos estudantes e na *interpretação e intervenção* verificou-se a necessidade de melhorias em relação às habilidades de escrita e, a partir disso, buscou-se melhorar a aprendizagem por meio da reformulação das HQs.

Quanto à oficina, buscou-se elaborá-la a partir do modelo proposto por Cosson (2011). Esse modelo é constituído por quatro etapas: *motivação, introdução, leitura e interpretação*. Diante da amplitude da pesquisa, fez-se necessário acrescentar mais duas etapas, que foram denominadas de *reformulação e produção para publicação*.

Em relação à *motivação* busca-se inicialmente, após a sondagem, mostrar aos alunos as revistas em quadrinhos, deixando-os folheá-las, abrindo espaço para comentários com debates sobre seu conteúdo e forma. Essas medidas são essenciais para que os alunos sintam vontade e prazer de ler esse tipo de gênero textual.

A fase de *introdução* inicia-se a partir da explanação do conceito de HQs, sua importância, elementos, entre outros. É nessa etapa que é feita uma abordagem mais teórica, por meio de exposição de conceitos e exibição de vídeos sobre o tema, mas também com a participação dos alunos através de debates.

A etapa de *leitura* inicia-se por meio da leitura de um texto motivador (presente no livro didático), que fala sobre reciclagem e meio ambiente. Além do texto, que serve para intermediar a prática, abre-se a oportunidade para a produção das HQs. Essa fase seria, talvez, melhor denominada de leitura e produção.

A outra etapa proposta por Cosson (2011), e considerado por ele como a última, trata da *interpretação*. Essa etapa compõe-se da análise que é feita pelos alunos, após a produção das HQs, identificando, por exemplo, se a linguagem empregada está de acordo com a situação comunicativa, se existe a presença da variação linguística, se ela deve ser respeitada dentro do contexto da história, entre outros. Esses fatores são analisados pelos alunos, e para isso, eles precisam analisar a história que eles mesmos produziram, a fim de perceber a adequação ou inadequação linguística diante do contexto de produção.

Após as etapas propostas por Cosson (2011), surgem duas outras etapas que se fizeram necessárias e que se tratam da *reformulação* e da *produção para publicação*. Na reformulação os alunos, após identificarem falhas em suas produções, palavras e frases, em desacordo com a norma padrão, têm a oportunidade de reformular as falas dos personagens. Isso é realizado após a intervenção do docente, que atua de forma a esclarecer conteúdos que foram passados durante

o ano letivo e, no entanto, não foram assimilados completamente. Surge, nesse caso, uma nova oportunidade para rever conteúdos e uma nova chance para reformular as HQs. Após esse momento, os alunos organizam as HQs e produzem vídeos, que posteriormente, foram publicados em um blog criado para esse fim.

## **A ESCOLA**

A instituição onde esta pesquisa foi realizada faz parte da Rede Estadual de Ensino do Estado de Sergipe. Possui 11 salas de aula; um laboratório de informática, que não funciona, pois os equipamentos estão sem manutenção; uma pequena biblioteca; sala dos professores, uma secretaria e uma diretoria. Apesar de possuir uma área externa enorme, não tem quadra de esportes, além de ser carente de recursos materiais. Possui 30 professores e dois coordenadores pedagógicos.

Funcionam no turno matutino o ensino fundamental I (somente o 4º ano), o ensino fundamental II e o ensino médio. No turno vespertino, funcionam as turmas do ensino fundamental II e ensino médio. No turno noturno só funcionam as turmas do ensino médio.

Os professores dispõem de dois equipamentos de projeção funcionando e um notebook. Dispõe de Wifi aberto no ambiente escolar, apesar de, às vezes, não funcionar. O uso do celular/smartphone é proibido, de acordo com o regimento interno da instituição, salvo para uso pedagógico orientado pelo professor.

A biblioteca possui um acervo com diversas obras literárias, livros pedagógicos, um computador e um espaço pequeno para leitura, com duas mesas e oito cadeiras. Infelizmente, a biblioteca não tem um profissional habilitado para mantê-la sempre organizada. Em virtude disso, fica, a maioria do tempo fechada. Caso os docentes queiram utilizar a biblioteca, eles mesmos precisam abri-la, usá-la e fechá-la.

## **OS SUJEITOS DA PESQUISA**

Os alunos pesquisados são estudantes do “Colégio Estadual Professor Artur Fortes”, da rede estadual de Sergipe, 6º ano do Ensino Fundamental Maior, turno matutino. São vinte e nove alunos, sendo 13 meninas e 16 meninos. A idade desses estudantes varia de 11 a 13 anos

e geralmente são filhos de profissionais como domésticas, motoristas, professores e merendeiras. Alguns utilizam o transporte público para irem à escola. A maioria da turma mora na cidade e, mesmo assim, utiliza o transporte para chegar à escola, por ser mais cômodo.

É perceptível, durante as aulas de leitura e escrita, que há uma minoria que possui dificuldade de ler: alguns conseguem entender os textos perfeitamente, e, aproximadamente, a metade tem dificuldades no processo de escrita. Portanto há a necessidade de melhorar essas habilidades, por isso faz-se necessário a implementação de oficinas desenvolvidas para tal objetivo.

Existe um aluno que tem problemas auditivos, usa aparelho, faz leitura labial e não precisa de intérprete. Além dele, existe um aluno com problemas na fala, pois ele não consegue articular muito bem as palavras. Mas, mesmo diante das dificuldades, ele se esforça muito e tem mostrado resultados positivos em seu processo de aprendizagem.

Devido à idade deles, são extremamente ativos, gostam muito de falar, articular, se expressar. A maioria cumpre as tarefas que são solicitadas, são carinhosos e divertidos.

## **A PESQUISA**

Esta pesquisa consiste em colocar em prática a teoria, através de uma oficina de cunho intervencionista. É intervencionista porque após a análise dos resultados das produções das HQs, fez-se uma intervenção no sentido de melhorar a prática de leitura e escrita dos alunos.

A oficina ajuda a construir conhecimentos e a aproximar a teoria da prática, e isso se dá através de planejamento, articulação, implementação e monitoramento. Segundo Paviani (2009, p.78), a oficina é “uma oportunidade de vivenciar situações concretas e significativas, baseadas no tripé: sentir-pensar-agir, com objetivos pedagógicos”, isto é, trata-se de um momento de oportunidades em que o aluno utilizará na prática o que aprendeu teoricamente, de forma ativa, reflexiva e crítica.

A oficina dividiu-se em oito momentos, subdivididos em sondagem, fundamentação teórica, atividade prática, análise, intervenção, produção de vídeos e publicação, realizados por meio de uma ação planejada e integrada visando inserir os alunos no mundo dos quadrinhos, através da utilização de um equipamento tecnológico: o smartphone. É uma experiência nova dentro de sua realidade, pois consiste na construção de HQs digitais através do smartphone, prática não comum nas escolas do município.

O smartphone é atualmente um equipamento muito utilizado pelos indivíduos, principalmente pelos alunos, no entanto, em sala de aula, o uso desse equipamento é restrito ou simplesmente proibido. Diante disso, os professores ficam de um lado tentando proibir o uso do celular/smartphone e os alunos do outro lado insistindo em usá-lo. O que precisa ser feito é uma adequação entre o uso desse aparelho com as práticas pedagógicas.

Após observações realizadas em sala de aula, percebeu-se que muitos alunos possuem celulares/smartphones e os levam para a sala de aula. No intuito de validar tal observação, foi aplicado um questionário no primeiro momento da oficina com o qual se constatou que muitos alunos estão inseridos no mundo digital, uma vez que possuem celulares, computadores e manipulam esses equipamentos com certa naturalidade. A maioria sabe fazer pesquisas, mas uma pequena porcentagem ainda precisa do auxílio dos pais para realizar tal tarefa.

A ideia inicial foi, portanto, de produzir uma oficina com várias etapas, aliando o uso do smartphone com a produção de histórias em quadrinhos. Com o objetivo de produzir aulas dinâmicas e interessantes, o professor alia, então, o uso de aplicativos disponibilizados na Web com as HQs. Para obter esse resultado, elaborou-se, portanto, uma oficina fornecendo instruções de como produzir esse tipo de HQ. De forma didática, a oficina foi dividida em momentos, com o objetivo de facilitar o entendimento dos leitores.

O primeiro momento da pesquisa consistiu em fazer um levantamento a respeito do nível de conhecimento dos alunos em relação às HQs e o nível de aproximação deles no que se refere aos equipamentos tecnológicos, como computadores, celulares, tablets. Esse momento visou, portanto, fazer uma sondagem, a fim de verificar os conhecimentos prévios dos alunos, com o objetivo promover a construção dos saberes, uma vez que, segundo Paviani (2009, p.78), “a construção de saberes e as ações relacionadas decorrem, principalmente, do conhecimento prévio, das habilidades, dos interesses, das necessidades, dos valores e julgamentos dos participantes”.

Nesse momento também foram questionados o quanto eles sabiam em relação às HQs, por exemplo, se eles conheciam os balões de fala e se sabiam diferenciá-los. Os dados foram analisados e tabulados (item 4 desta pesquisa). Esses dados serviram de base para a implementação das próximas etapas da oficina.

No segundo momento, os alunos foram submetidos à teoria relacionada às HQs. Inicialmente, eles visualizaram algumas HQs e a professora fez diversos questionamentos sobre o que são HQs, se eles costumavam ler esse tipo de gênero textual, se gostavam, com que frequência faziam a leitura, se tinham revistas em casa, entre outros. Ao iniciar o debate, o profissional de educação fez um trabalho motivacional que buscou mostrar as HQs aos alunos

e despertar o seu interesse pela leitura. Os alunos, através dessa atividade, tiveram acesso a diversas revistas que podem ser adquiridas na biblioteca da escola, como, por exemplo, revistas do Chico Bento, Mônica, Tico e Teco, Tio Patinhas, entre outros.

Ao ver as revistinhas, os alunos tiveram a oportunidade de folheá-las e a lê-las. Foi possível constatar também a presença de alunos que já estavam acostumados a ler HQs e os que nunca tiveram essa oportunidade. Eles foram estimulados a debater, a folhear as revistas e a fazer a leitura em casa a fim de se familiarizar com esse gênero textual.

Essa etapa foi composta de 1h e 40 minutos, ou seja, duas aulas. Depois que eles folhearem as revistas, a professora apresentou a eles os diferentes tipos de balões, momento importante para conhecer, aprender a distinguir e a desenhar também. O desenho ajuda na fixação do conhecimento.

Durante essa abordagem, a professora utilizou o Datashow para facilitar o processo de ensino-aprendizagem. Os slides foram produzidos com o intuito de mostrar os tipos de balões, os quadrinhos em relação ao tempo, espaço, requadro, onomatopeias, sequência de diálogos, legenda e outros elementos. Os alunos tiveram a oportunidade de aprender com essa atividade os principais elementos das HQs, sua importância e estrutura.

No terceiro momento da oficina foram exibidos aos alunos dois vídeos<sup>5</sup> presentes no Youtube. Esses vídeos foram produzidos por uma estudante de mestrado, Alexandra Presser, que está fazendo pesquisas relacionadas aos quadrinhos. Os vídeos exibidos são denominados de letreiramento e onomatopeias, mas é possível encontrar outras temáticas que tratam de HQs, no Youtube facilmente. Esse momento teve a duração de 50 minutos.

Na quarta etapa os alunos fizeram uma atividade interessante nessa etapa: juntaram-se em duplas e cada dupla recebeu uma HQ. A atividade consistiu em analisar os elementos aprendidos nas aulas anteriores. Eles tiveram que identificar os diferentes tipos de balões, onomatopeias e outros recursos nessas revistinhas. A cada recurso identificado, eles faziam as anotações em uma folha que posteriormente foi submetida à análise. É uma atividade proveitosa, porque eles podem colocar os conhecimentos aprendidos em prática. Esse momento teve a duração de 50 minutos.

Na quinta fase os alunos foram submetidos a um tutorial ministrado pela professora, que consistiu em ensinar aos alunos a fazerem o download do aplicativo: Comic & Meme Creator no smartphone. Depois que eles fizeram o download, a professora explicou todos os recursos presentes no aplicativo e de que forma ele os auxiliaria na produção das HQs digitais. Para se

---

<sup>5</sup>Dicas sobre Letreiramento de Quadrinhos!<https://www.youtube.com/watch?v=PzMGeIMr9qwe> Onomatopeias! Os efeitos sonoros dos Quadrinhos!<https://www.youtube.com/watch?v=gcywUXFhls>



familiarizarem com o aplicativo, a professora solicitou que eles produzissem em casa, antecipadamente, uma HQ sobre “Inclusão de Deficientes”, para ser exibido na aula posterior. Essa atividade foi solicitada para investigar as dificuldades e facilidades encontradas pelos alunos na produção dessas HQs, na manipulação dos recursos do aplicativo. Tratou-se de um momento preparatório para a principal produção: HQ digital e teve a duração 50 minutos.

No sexto momentos a professora solicitou que os alunos formassem duplas e que se preparassem pegando os smartphones para iniciar a produção. Antes de começar a produzirem, a professora iniciou um debate, com o auxílio de um texto presente no livro didático, que falava sobre “Reciclagem”. Os alunos foram estimulados a pensar sobre os problemas ambientais decorrentes da irresponsabilidade humana e os desafios para as novas gerações. Os alunos discutiram, teceram comentários e, após o debate, a professora solicitou que eles construíssem uma HQ falando sobre “Sustentabilidade”. Esse momento teve a duração de 1 h e 40 minutos. Após a produção, a professora filmou as produções e pediu que eles as enviassem por meio do Whatsapp para posterior análise.

Na sétima etapa, após a análise realizada pelo professor na fase anterior, os alunos, com suas produções impressas, foram questionados em relação à linguagem empregada nos quadrinhos. Eles foram questionados sobre linguagem verbal, não verbal, mista, sobre a utilização dos recursos das HQs, o vocabulário empregado, a linguagem escolhida: formal ou não formal, adequação e variação linguística. Após esses questionamentos, houve um debate sobre o que era considerado correto ou não correto pelos gramáticos e linguistas. A professora, com o auxílio de cartolinas, mostrou algumas frases produzidas por eles e faz questionamentos sobre a linguagem, a pontuação, se estavam adequados ou não. Após esse momento, eles fizeram as devidas correções ortográficas e refizeram as produções.

Esses alunos tiveram a oportunidade de conhecer uma nova forma de produção de HQ, e assim, desenvolver um novo olhar, novas modalidades de produção, a sinergia de palavras, imagens, aparência, cores, enquadro, e outros. Esse último momento teve a duração de 1h e 40 minutos.

No oitavo momento, após o término das correções realizadas pelos alunos, cada dupla produziu um vídeo, através do aplicativo “VivaVídeo”, mostrando o resultado de seus trabalhos. Coube à professora organizar os vídeos e publicá-los no Blog produzido para esse fim. Além disso, foi aplicado um pequeno questionário a fim de verificar o nível de satisfação dos alunos em relação à experiência de produzir HQs digitais e organizá-las em vídeos.

## OS APLICATIVOS

O aplicativo Comic & Meme Creator foi criado como ferramenta de produção de histórias em quadrinhos e memes online ou offline, com a possibilidade de compartilhar as criações com amigos. Possui o tamanho de 90,5 MB e é classificado na categoria de entretenimento, sendo disponível no idioma inglês (versão 4.1).

Para utilizar esse aplicativo é necessário fazer o download e entrar em uma conta do Facebook ou Google. Após o acesso, aparecerá uma tela com os seguintes links: New Comic, Saved Comics, Published Comic, que são, respectivamente, as opções de criar, salvar ou publicar uma HQ, conforme imagens abaixo:

FIGURA 3: Aplicativo Comic & Meme Creator



Fonte: imagem gerada pela autora

Esse aplicativo possui uma plataforma simples, básica, colorida, de fácil entendimento para aqueles que já costumam manipular aplicativos. Faz-se necessário um conhecimento básico da língua inglesa, o que pode ou não acarretar problemas, dependendo de quem irá utilizá-lo. O público-alvo desta pesquisa está no sexto ano e já estudam a disciplina de Língua Inglesa, tendo, portanto, um conhecimento básico do idioma.

O aplicativo, além de possuir uma plataforma simples, contém diversos recursos essenciais para desenvolver HQs. O usuário pode inserir personagens, adicionar objetos, planos de fundo, fazer movimentos no plano de fundo, adicionar imagens extras, memes, efeitos, faces, balões de fala, legenda, duplicar o quadrinho, adicionar novo quadrinho, deletar e movimentar os personagens. Possibilita ainda o compartilhamento através do Facebook, além do envio por e-mail, salvamento na pasta de fotos do próprio smartphone ou no aplicativo.

As imagens presentes no aplicativo são atraentes, com cores vivas, alta qualidade de definição, grande diversidade de planos de fundo, permitindo ao usuário a criação de diferentes cenários. Possui também personagens bastante atuais, que mostraram despertar o interesse dos alunos.

Quanto aos pontos negativos, pode-se afirmar que apesar de possuir muitos recursos, o aplicativo não tem diversidade de balões de fala, não é possível, por exemplo, a utilização do balão de pensamento, cochicho, grito, entre outros. O aplicativo só possui esses abaixo:

FIGURA 4: Balões e legendas



Fonte: imagem gerada pela autora

Outro ponto negativo que é possível mencionar é a presença de muitas propagandas. Isso acaba prejudicando um pouco o bom desenvolvimento do aplicativo e satisfação dos usuários, pois muitas vezes, quando se está produzindo, aparecem propagandas, fazendo com que o usuário tenha que fechar a propaganda, para que possa continuar produzindo a HQ.

Além da inconveniência das propagandas, talvez necessárias para manter o aplicativo funcionando, uma vez que ele é gratuito, ele possui algumas limitações como, por exemplo, a impossibilidade de aumentar ou diminuir as imagens e os balões de fala. Trata-se de um problema que poderia ser melhorado, pois permitiria uma melhor disposição, posicionamento do texto e imagens dentro do quadrinho.

A gratuidade e o manuseio offline são mais dois pontos positivos desse aplicativo, uma vez que, ao utilizar esse aplicativo, é possível deparar-se com um alunado que não têm condições financeiras de pagar para usar um recurso como esse (causando, portanto, uma grande barreira na produção de HQs digitais) ou de comprar dados de internet para usar no smartphone. Alguns alunos têm acesso à internet por meio da compra de pacote de internet, mas é uma minoria. A maioria só tem acesso em casa, através da utilização do Wifi. A escola, infelizmente, não possibilita o acesso dos estudantes ao Wifi, que muitas vezes está desligado ou com defeito.

Como o aplicativo é executado também offline (ponto positivo importante), tornou-se possível colocar essa pesquisa em prática, uma vez que os alunos fizeram o download em casa, através do Wifi, e o utilizaram na escola a fim de produzir as HQs. Por tanto, a gratuidade e uso offline puderam proporcionar a produção de HQs digitais pelos alunos de uma escola pública do estado de Sergipe.

Os aplicativos “VivaVídeo” e “Kine Master” foram utilizados pelos alunos espontaneamente para dinamizar as HQs produzidas por eles, pois sua utilização partiu de sugestões dos próprios discentes. Como resultado final, possibilitou a reunião dos quadrinhos, formando uma exibição dinâmica, através de vídeos.

O aplicativo “VivaVídeo” é um editor de vídeo gratuito que serve para auxiliar as pessoas na produção e edição de vídeos. Permite que as pessoas criem suas histórias em vídeos ou fotos, possibilitando o compartilhamento entre amigos, parentes e etc. Possui a versão gratuita e a paga. É vendido por QuVideo Inc.; tem um tamanho de 109,3 MB; atualizado atualmente na versão 7.7.7.

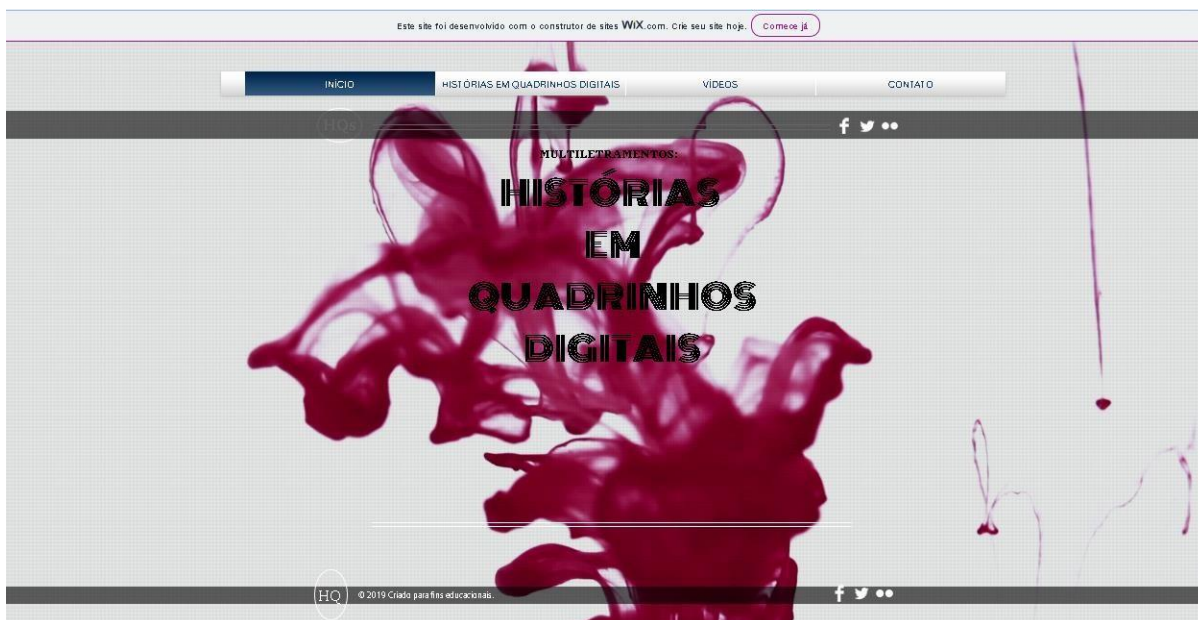
O “Kine Master” possui diversos recursos importantes para desenvolver um vídeo dinâmico e criativo, como: duplicar, inserir música, texto, fazer transição, colocar animação, ordenar os clipes, fazer colagem, cortar, inserir adesivo, entre outros. Possui diversas ferramentas capazes de proporcionar uma experiência incrível pelos usuários ao manusear esse aplicativo. Foi desenvolvido e é vendido pela NexStreaming USA, Inc, tem um tamanho de 84,4 MB, e está atualmente na versão 4.8.2. É gratuito e foi uma ferramenta importante, usada juntamente com o VivaVídeo, a fim de obter um resultado satisfatório e dar dinamicidade aos vídeos das histórias em quadrinhos digitais. Ele possui um diferencial, pois possibilita inserir a voz dos personagens das histórias em quadrinhos, ou seja, ele possui gravador, enquanto que o outro aplicativo não tem. Por isso, foi necessária a utilização desses dois aplicativos: Vivavídeo e o KineMaster para produzir os vídeos das histórias em quadrinhos digitais.

## **O BLOG**

O Blog foi o instrumento escolhido para publicar as produções dos alunos, a fim de que outras pessoas possam ver o trabalho realizado por eles. Trata-se de um espaço em que eles possam comentar, dar sugestões, criticar, interagir de diversas formas, ou seja, é um ambiente para socializar as produções.

Ele é denominado de “Histórias em Quadrinhos Digitais” e está localizado no endereço eletrônico: <https://nicevania.wixsite.com/hqs-digitais>. Abaixo segue a imagem do Blog:

FIGURA 5: Blog



Fonte: imagem gerada pela autora

## 4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

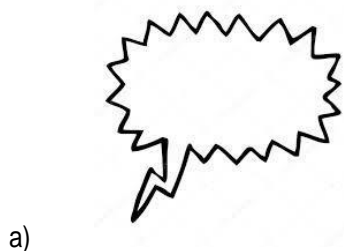
São expostos e discutidos, neste capítulo, os resultados das produções dos alunos, obtidos a partir da implementação de uma oficina de caráter intervencionista. A oficina, como mencionado anteriormente, possuiu oito momentos, onde buscou-se analisar a aprendizagem dos alunos, diante da aplicação de atividades que visam ampliar o nível de conhecimento deles em relação às HQ e tecnologias, ensinando-os a usar diferentes recursos, presentes no smartphone e aplicativos, a fim de que produzam as HQs digitais, organizem-nas em vídeos e divulguem-nas em um Blog. Isso, com o intuito de desenvolver diferentes competências e habilidades, além de inserir o alunado no atual contexto social, tornando-o um cidadão crítico, autônomo, ativo, criativo, conhecedor de diferentes tipos de linguagens, consciente e transformador de sua realidade social.

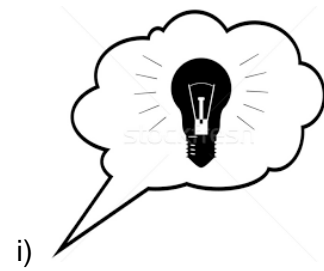
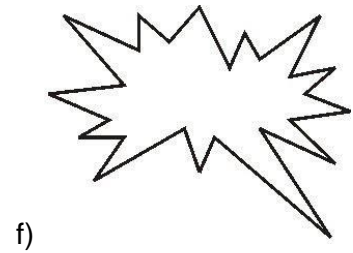
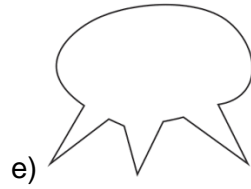
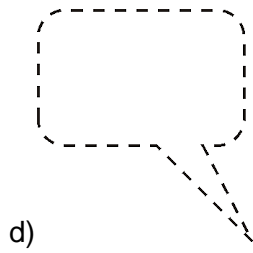
### MOMENTOS DA OFICINA

Iniciaremos expondo os resultados do primeiro momento da oficina (fase diagnóstica), que visou verificar o nível de familiaridade dos alunos em relação às HQs e ao uso do smartphone. Nessa fase, a professora-pesquisadora (doravante apenas professora) aplicou um questionário, a fim de conhecer melhor o alunado, e assim, dar andamento à pesquisa com maior segurança e propriedade. O objetivo dessa sondagem é identificar o número de alunos que possui smartphone, computador; verificar se eles conhecem e/ou gostam das HQs; investigar se eles conhecem os diferentes tipos de balões, onomatopeias, entre outros. Seguem abaixo a atividade diagnóstica, os resultados e análise dos resultados.

#### Atividade Diagnóstica.

1. Relacione os tipos de balões de fala:





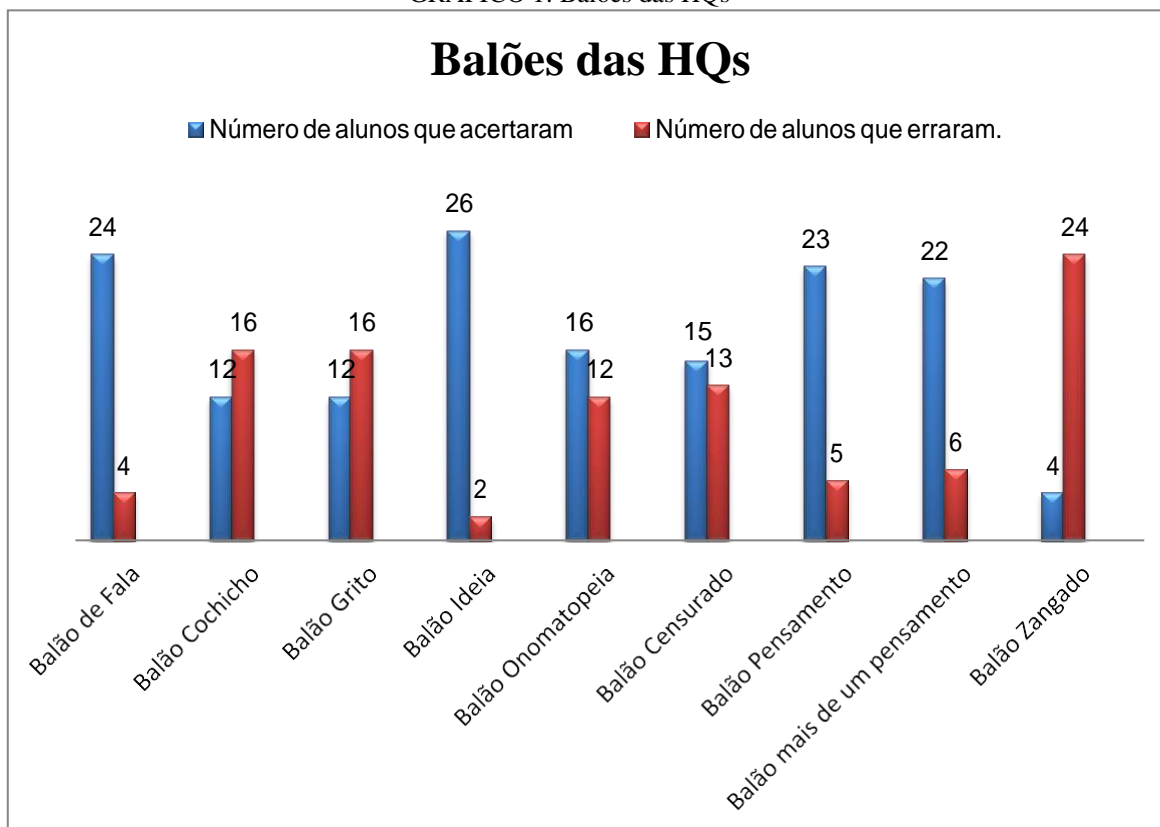
1. ☐ Fala.
2. ☐ Cochicho.
3. ☐ Grito.
4. ☐ Ideia.
5. ☐ Onomatopeia.
6. ☐ Censurado.
7. ☐ Pensamento.
8. ☐ Não consegue se expressar.
9. ☐ Mais de um personagem.
10. ☐ Zangado.

2. Você costuma ler Histórias em quadrinhos? ( ) Sim ( ) Não
3. Você gosta de ler Histórias em Quadrinhos? ( ) Sim ( ) Não
4. Você sabe fazer pesquisas na internet? ( ) Sim ( ) Não
5. Você tem computador em casa? ( ) Sim ( ) Não
6. Você sabe fazer pesquisas no computador de sua casa? ( ) Sim ( ) Não
7. Você costuma usar o celular para fazer pesquisas na internet? ( ) Sim ( ) Não
8. Seus pais, geralmente, o ajuda a fazer pesquisas na internet? ( ) Sim ( ) Não
9. Você já produziu alguma História em Quadrinho? ( ) Sim ( ) Não

Após a exposição do questionário acima, seguem abaixo os resultados e a análise dos resultados correspondentes a essa primeira fase da oficina. Eles são apresentados na forma de gráficos para facilitar a visualização.

Este primeiro gráfico mostra o nível de conhecimento dos alunos em relação aos balões de fala das Histórias em Quadrinhos.

GRÁFICO 1: Balões das HQs



Fonte: criado pela autora



Analisando o gráfico 1 é possível perceber que em relação aos balões de fala, a maioria dos alunos demonstrou que os conhece bem, uma vez que somente 04 de 28, admitiram não conhecer os balões de fala. Com relação ao balão cochicho e ao balão grito, mais da metade não conhece esse tipo de balão. Já o balão ideia, a maioria demonstrou conhecer esse tipo de balão, tendo somente dois alunos que não souberam identificá-lo. O balão onomatopeia e o censurado apresentaram um número maior de identificação, ou seja, a maioria conseguiu identificá-los. Com relação ao balão zangado, somente quatro alunos conseguiram identificá-lo.

O próximo gráfico mostra o número de alunos que gostam e os que costumam ler as Histórias em Quadrinhos.

GRÁFICO 2: Gostam de ler HQs

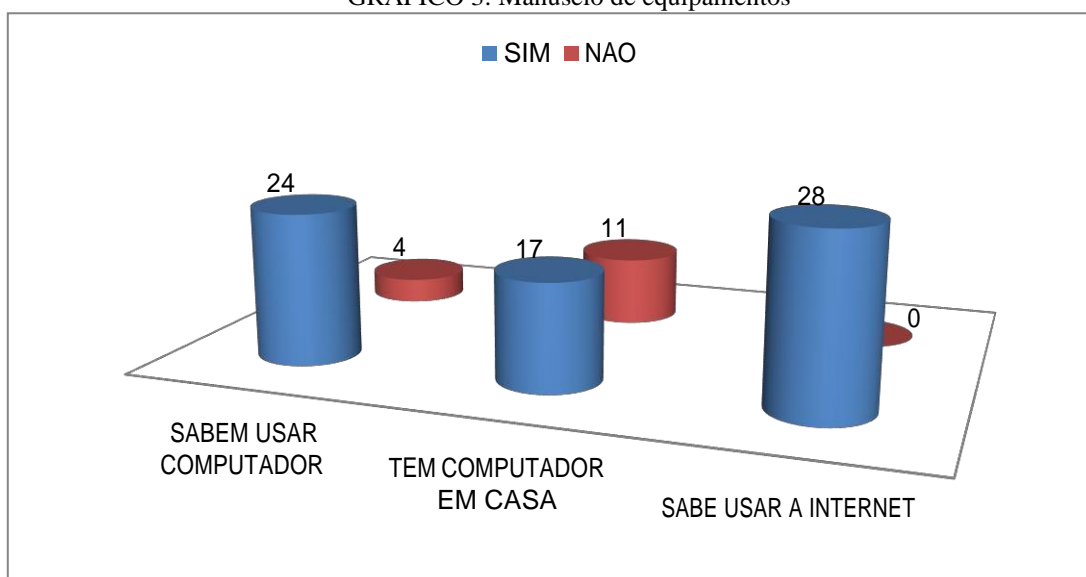


Fonte: criado pela autora

Analisando esse é possível perceber que poucos alunos costumam ler Histórias em Quadrinhos, porém metade gosta de fazer esse tipo de leitura.

O gráfico a seguir teve como objetivo verificar o número de alunos que sabem manusear o computador, os que o possuem em casa, e os que sabem usar a internet.

GRÁFICO 3: Manuseio de equipamentos

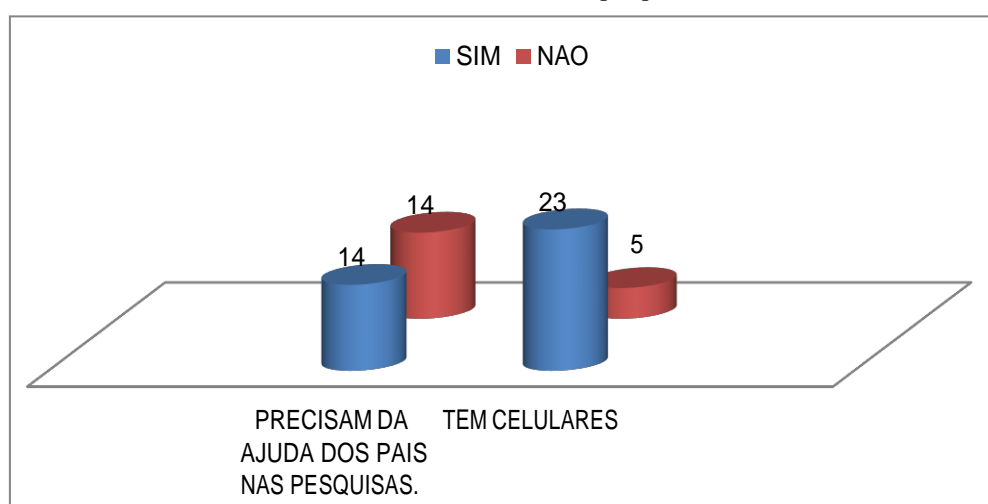


Fonte: criado pela autora

Analisando esse gráfico pode-se perceber que de um total de 28 alunos, todos sabem usar a internet, somente 17 têm computador em casa e 24 sabem usar o computador.

A seguir o objetivo foi verificar se os alunos sabem fazer pesquisas, se os pais os ajudam nas pesquisas escolares e se eles têm celulares.

GRÁFICO 4: Sabem fazer pesquisas



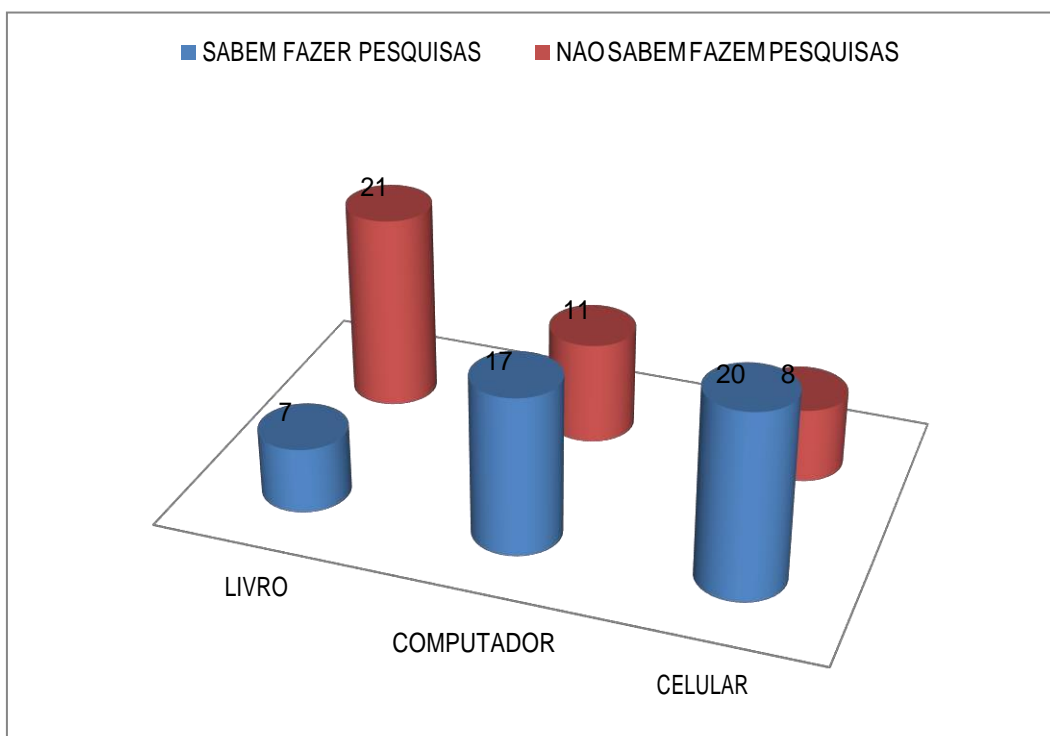
Fonte: criado pela autora

A partir da análise desse gráfico é possível constatar que metade dos alunos precisa de ajuda no momento da pesquisa, e que somente cinco alunos não têm celular.

Isso significa que, a maioria tendo celular, é possível dar andamento a esta pesquisa, que tem como produto final a construção de HQs digitais através do smartphone.

O próximo gráfico buscou verificar o número de alunos que sabem fazer pesquisas através de livros, computadores e celulares.

GRÁFICO 5: Fazem pesquisas com equipamentos



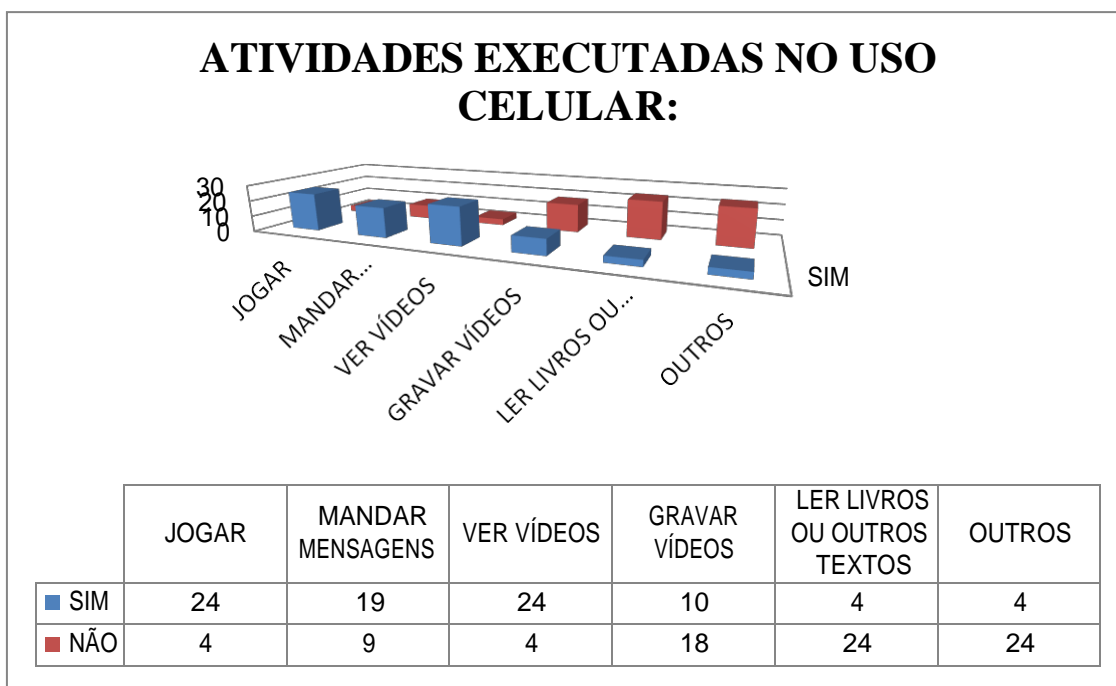
Fonte: criado pela autora

Observando o gráfico acima é possível compreender que poucos alunos sabem fazer pesquisas em livros e que a maioria faz pesquisas através do computador ou celular. Acredita-se que devido à inserção desses alunos no mundo das tecnologias, isso acabou ocasionando a falta de prática em fazer pesquisas bibliográficas. Em relação à pergunta sobre saber pesquisar em livros somente 7 de um total de 28 alunos afirmaram saber fazer pesquisas em livros. De um total de 28, somente 17 alunos informaram que fazem pesquisas no computador, e de um total de 28, somente 20 sabem usar o celular para fazer esse tipo de pesquisa.

A partir desses dados, pode-se afirmar que o celular é um equipamento eletrônico bastante utilizado pelos estudantes atualmente, e o professor, pode se aliar ao celular/smartphone, para juntos, didaticamente, conseguirem resultados positivos no que diz respeito ao ensino e aprendizagem desses estudantes.

O gráfico a seguir buscou descobrir as atividades que os alunos costumam executar quando estão usando o celular.

GRÁFICO 6: Atividades executadas



Fonte: criado pela autora

Diante dos dados expostos acima, percebe-se que os alunos gostam muito de jogar, mandar mensagens, ver vídeos, entre outros. Uma prática que pode despertar o interesse pelas HQs consiste em sua produção através do celular. Depois da produção, a criação de vídeos torna-se também uma atividade prazerosa, que diverte e estimula a aprendizagem. Isso foi confirmado no final da aplicação da oficina, através dos resultados obtidos por meio da aplicação de um pequeno questionário.

Esse momento da oficina foi importante porque forneceu subsídios necessários para implementar a oficina com segurança. As informações colhidas dos alunos motivou a professora a dar andamento à oficina, uma vez que, ela soube que a maioria dos alunos tem o equipamento necessário para desenvolver a pesquisa com tranquilidade.

O segundo momento da oficina refere-se à exposição teórica do conceito e apresentação dos elementos das HQs. Inicialmente, a professora mostrou algumas HQs aos alunos e perguntou se eles já leram esse tipo de revista, se gostam de HQs, se conhecem os balões de fala, pensamento, cochicho, onomatopeias, entre outros. No momento desses questionamentos, alguns responderam que conhecem as histórias em

quadrinhos, outros afirmaram que nunca leram, e um outro aluno afirmou que gostava de ler Mangás.

A professora pediu, então, que eles folheassem as revistas que foram distribuídas em duplas. Assim o fizeram e gostaram muito do que viram porque eram revistas do Chico Bento, Turma da Mônica, Cebolinha, entre outras. Eles ficaram curiosos, e assim, a partir dessa etapa (motivacional), a professora introduziu o conceito, importância e os elementos das HQs. Isso, a partir da exibição de slides, mostrando os tipos de balões, exemplos de quadrinhos que possuíam linguagem verbal, não verbal e mista, o requadro, a calha, onomatopeias, a disposição dos quadrinhos: quadrinhos longos, estreitos, o traçado dos quadrinhos, percurso de leitura, linhas cinéticas, tempo, entre outros.

FIGURA 6: Slides



**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

**Turma da Mônica**

Copyright © 2001 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

**Cebolinha A CAÇADORA**

• As Histórias em Quadrinhos são narrativas que se utilizam de palavras e imagens para comunicar, ou seja, utiliza o desenho e o discurso direto como utilizados na fala. São gêneros discursivos que envolvem personagens, tempo, espaço e acontecimentos organizados em uma sequência.

**Tipos de Balões**

					
A fala do personagem.	O cochicho do personagem.	O pensamento do personagem.	O grito do personagem.	A fala de mais de um personagem.	O personagem teve uma idéia.
					
O personagem está com dúvidas.	O personagem está admirado.	O personagem não consegue se expressar.	O personagem está choroso, triste.	O personagem está cantando.	O personagem está zangado.



Fonte: acervo da pesquisadora

Os slides expostos anteriormente tiveram o papel de facilitar a exposição teórica dos elementos da HQs. Os alunos demonstraram estar muito interessados em aprender os elementos, uma vez que, os slides apresentavam muitas figuras, desenhos, cores, entre outros. Isso acabou chamando a atenção deles, facilitando o processo de ensino-aprendizagem.

Após esse momento teórico, os alunos foram incentivados a levar as revistas para casa e a fazer a leitura. Muitos adoraram a experiência, contaram que gostaram muito de ler e foi um momento gratificante. Infelizmente, nem todos fizeram a leitura, houve quatro alunos que não se interessaram em ler as HQs.

No início da pesquisa, alguns alunos afirmaram que não gostavam de HQs, mas depois da experiência de fazer a leitura em casa, conhecendo os diferentes elementos das HQs, mudaram totalmente de ideia. As HQs tratam-se de um gênero textual agradável, que desperta a curiosidade devido ao fato de contar uma história através de imagens e palavras.

Esse momento da oficina estimulou e forneceu aos alunos as informações teóricas necessárias para que eles pudessem desenvolver a história em quadrinho. É preciso

conhecer a teoria e depois praticar. Essa relação entre teoria e prática torna a aprendizagem mais eficiente.

Na terceira etapa foram exibidos dois vídeos produzidos por Alexandra Presser. Esses vídeos foram retirados do Youtube e falam sobre Letreiramento e Onomatopeias. Os alunos não gostaram muito do vídeo, apesar de ter alguns recursos gráficos. Afirmaram que Alexandra fala muito rápido e não dá para entender muito o que ela diz. Os vídeos, apesar de não terem uma linguagem acessível para crianças, público do sexto ano do ensino fundamental, trouxeram algumas temáticas interessantes que foram discutidas pelos alunos e a professora, como a produção das HQs, a liberdade na produção dos balões de fala, as HQs mais atuais, os balões de fala, as onomatopeias, entre outros.

Após o término da exibição dos dois filmes, que têm aproximadamente 20 minutos, foi realizado um debate para discutir os pontos comentados por Alexandra. O debate estimulou os alunos a se expressarem, a dar opiniões sobre as HQs, o que tornou a aula muito proveitosa. Esse momento fez com que os alunos conhecessem um pouco mais as histórias em quadrinhos em relação ao letreiramento e onomatopeias. Essas informações foram essenciais para que eles desenvolvessem as HQs com maior facilidade.

No quarto momento, após os debates realizados sobre conceito, elementos, letreiramento e formatos das HQs, a professora pediu aos alunos que formassem duplas e analisassem os itens debatidos, anteriormente, presentes nas revistas em quadrinhos, que foram distribuídas. Então, os alunos puderam identificar se aquelas historinhas tinham balões de cochicho, se tinham legendas, a disposição dos quadrinhos, calha, cores, tempo, espaço, entre outros. Essa atividade teve como objetivo sedimentar o conhecimento que foi adquirido anteriormente de forma prática, através da identificação desses pontos nas revistas em quadrinhos. Eles, durante essa atividade, identificaram os recursos presentes nas HQs e notaram os recursos encontrados em um papel que foi entregue à professora. Depois que todos fizeram as análises, a professora comentou os recursos encontrados, sedimentando ainda mais o conhecimento adquirido deles. Eles gostaram muito desse momento porque puderam ver na prática o que estava sendo comentado na teoria.

Esse momento possibilitou aos alunos externarem os conhecimentos adquiridos anteriormente sobre as HQs. Eles praticaram, identificaram as HQs, seus elementos, forma de produção. Foi uma fase importante, preparatória para a produção das HQs digitais.

Na quinta fase um tutorial ministrado pela professora foi apresentado com o objetivo de ensinar aos alunos a manipularem o aplicativo: Comic & Meme Creator, para assim, produzirem as HQs digitais. O aplicativo é gratuito, e talvez, por isso, o desenvolvedor tenha permitido a veiculação de muitas propagandas, o que acaba desagradando um pouco. Mas, de uma forma geral, o aplicativo é bom, só precisa de algumas reformulações, como por exemplo, inserir o recurso de diminuir e aumentar o tamanho dos diferentes tipos de balões e de outras imagens.

Inicialmente, a professora orientou aos alunos a fazerem o download do aplicativo em casa, e em sala de aula, iniciou o tutorial mostrando através de um smartphone os recursos presentes no aplicativo. Orientou aos alunos também a criarem uma conta no Google ou no Facebook, pois só através de um deles é possível entrar no aplicativo e começar a usá-lo. Após isso, a professora passou as informações iniciais, ela explicou como inserir os personagens, as imagens, os planos de fundo, a duplicar os frames, entre outros. Eles acharam a aula interessante e sentiram-se motivados a produzir HQs. Ela solicitou que eles trouxessem uma HQ pronta, produzida por esse aplicativo. O objetivo dessa solicitação era fazer com que os alunos praticassem em casa e se familiarizassem com os recursos presentes no aplicativo, uma vez que, a aula posterior seria a produção de HQs em duplas.

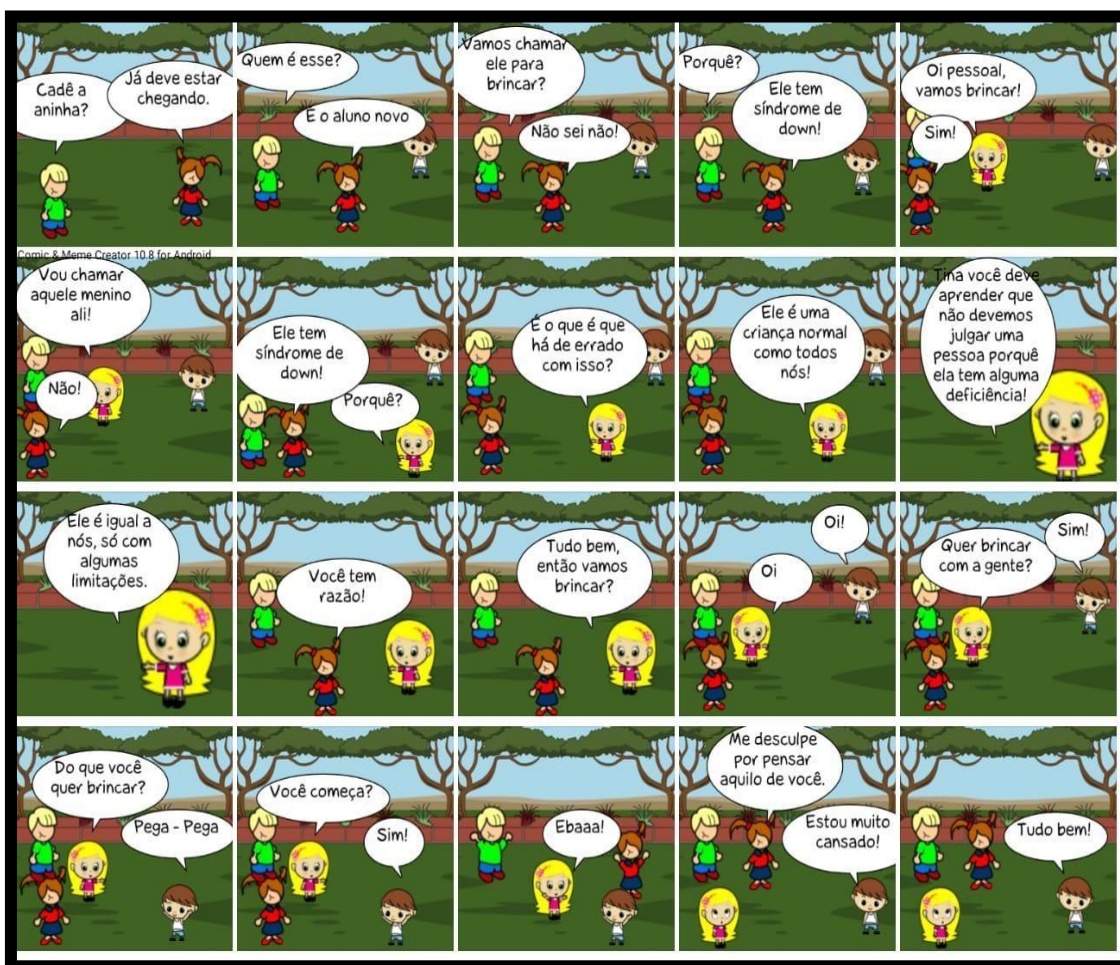
No dia seguinte a essa aula, três alunos trouxeram as HQs prontas, o restante da turma não produziu porque alegou que tinha esquecido, que não tinha conseguido fazer o download, outros afirmaram que produziram, mas não conseguiram salvar, porque as palavras estavam em inglês. Diante dessa dificuldade, a professora esclareceu as dúvidas. Com relação ao salvamento, o aplicativo possui três funcionalidades: publicar no Facebook, salvar em fotos ou no próprio aplicativo. A professora reforçou as informações novamente, orientando-os a se prepararem para a próxima aula, a fim de não esquecer o smartphone nem de fazer o download do aplicativo, pois seria um momento importante, uma vez que, eles iriam produzir as HQs.

Esse momento possibilitou aos alunos conhecer uma das ferramentas necessárias para produzir as HQs digitais, que é o aplicativo: Comic & Meme Creator. Eles seguiram todos os passos orientados pela professora e conseguiram nessa e após essa fase construir as HQs digitais sem grandes dificuldades.

Algumas produções realizadas em casa como atividade prática para familiarização com o aplicativo foram as seguintes:



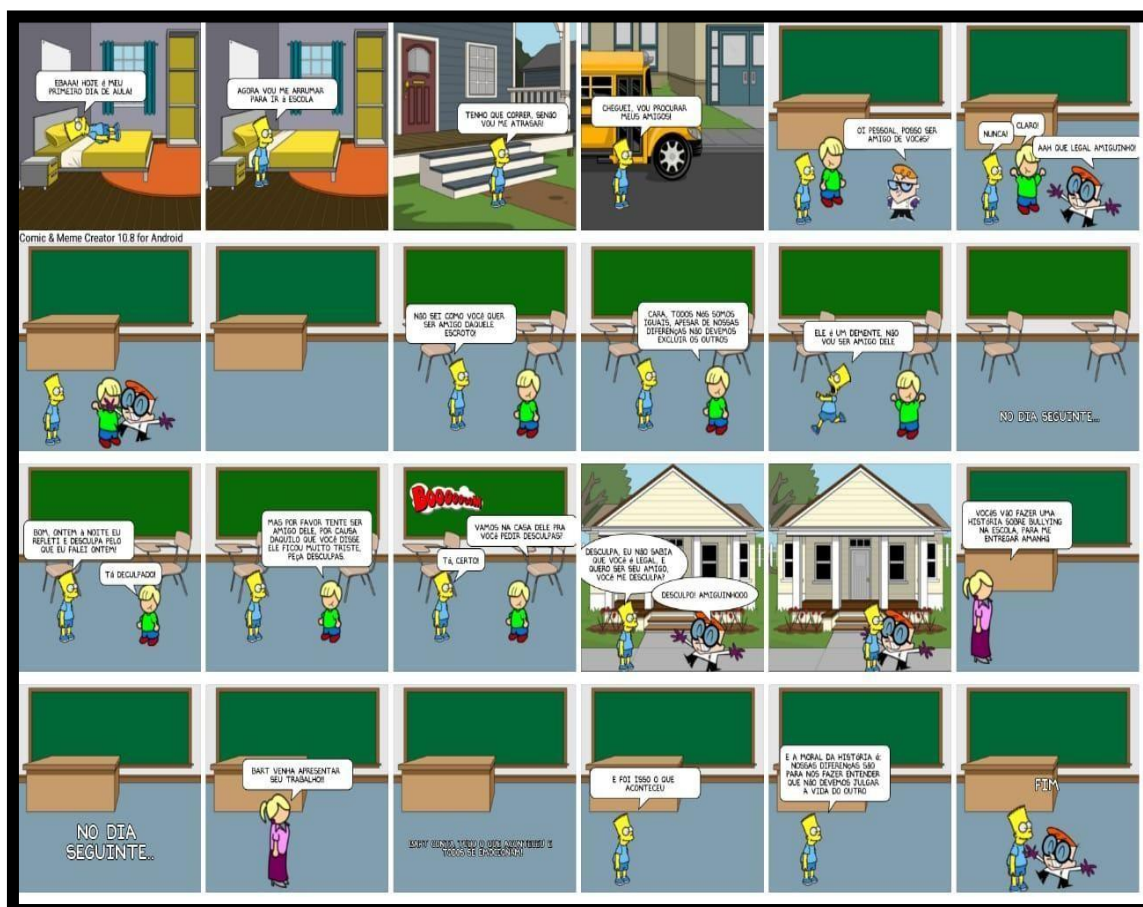
FIGURA 7: História em Quadrinhos 1



Fonte: acervo da pesquisadora

Observando essa história em quadrinhos, pode-se notar que o aluno utilizou o mesmo cenário para contar a história, um cenário que representa o dia; não usou título nem legendas; os personagens escolhidos possuem cores vivas; os balões de fala usados servem para estabelecer a comunicação entre os personagens; abordou a questão da deficiência e inclusão de deficientes no seio social; produziu 20 frames, usando a linguagem mista, ou seja, linguagem verbal e não verbal; empregou uma linguagem adequada para a faixa etária das crianças mencionadas nos quadrinhos, envolvendo, portanto, vocabulário adequado linguisticamente e variação da língua (etária) respeitada; usou termos que foram empregados de acordo com a linguagem informal, norma não padrão, como por exemplo, “me desculpe”, “chamar ele”, que são expressões usadas no dia a dia, no âmbito da informalidade, típicas da oralidade; e empregou inadequadamente o uso dos porquês presente no décimo quadrinho.

FIGURA 8: História em Quadrinhos 2



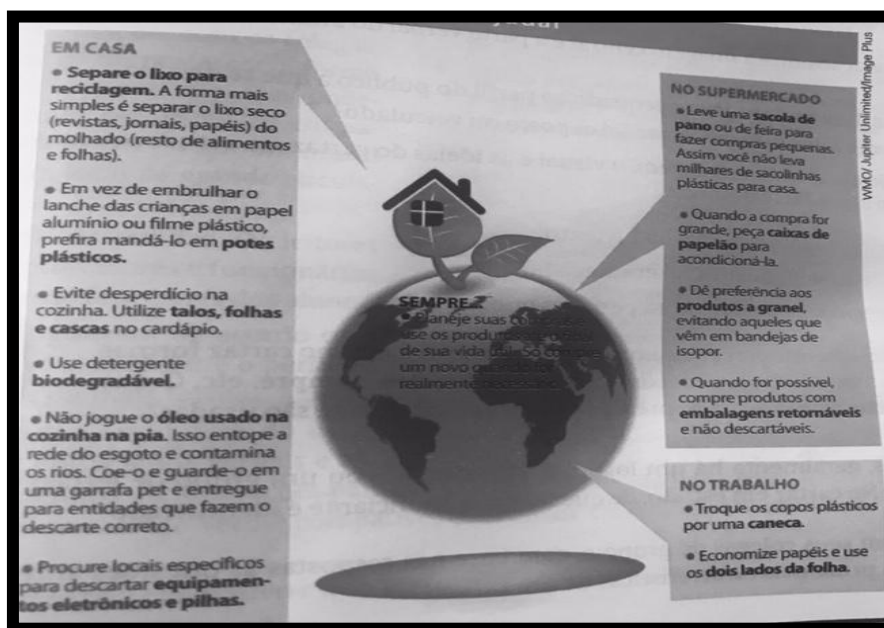
Fonte: acervo da pesquisadora

Nessa HQ é possível destacar a presença de vinte e quatro frames; sem título; alguns somente com linguagem não verbal, outros com linguagem mista; escolheu três cenários diferentes; acrescentou uma onomatopeia, várias legendas, e quatro personagens; abordou a temática da exclusão social, diferença, preconceito, arrependimento e Bullying; usou a linguagem informal, não padrão, que está de acordo com a situação comunicativa, uma vez que, envolve estudantes conversando informalmente; e empregou o termo “escroto”, como uma forma de diminuição e desprezo do personagem; usou essa palavra por, talvez, fazer parte do seu vocabulário no cotidiano.

Após a fase anterior, que foi um teste para treinar o uso do aplicativo, inicia-se o momento culminante da pesquisa que é o início da produção das HQs digitais. A professora solicitou aos alunos que sentassem em duplas, de forma que aquele que estava com smartphone sentasse com um que não tinha um, para que mesmo aqueles que não tinham o aparelho pudessem participar.

Organizaram-se, e antes de iniciar a produção, a professora introduziu a leitura de um texto presente no livro didático, do sexto ano do ensino fundamental, que falava sobre reciclagem, questões ambientais. Abaixo, segue o texto debatido antes da produção das HQs Digitais.

FIGURA 9: Reciclagem



FONTE: livro didático.

A partir desse momento, começou um debate sobre os problemas ambientais do planeta. Eles citaram a questão da reciclagem, o problema do lixo que é descartado incorretamente, além do efeito estufa, o derretimento das calotas polares, entre outros.

Durante esse momento, os alunos fizeram reflexões interessantes sobre as questões relacionadas ao meio ambiente. Eles desenvolveram a capacidade reflexiva, de dialogar, debater e criticar. Foi um momento positivo e de grande contribuição para a aprendizagem dos alunos, além de prepará-los para construir as HQs digitais.

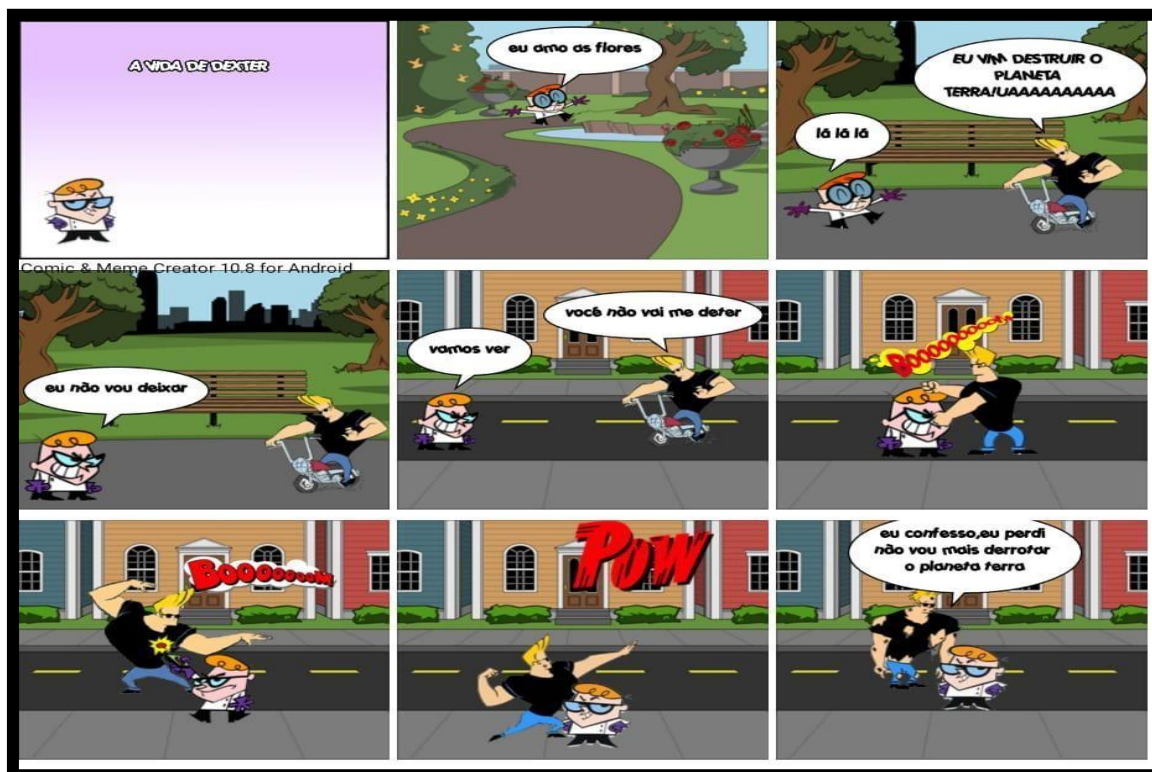
Depois desse pequeno debate, os alunos foram incentivados a produzir uma história em quadrinhos que abordasse a questão da Sustentabilidade. Os alunos estavam empenhados e extremamente motivados a construir as histórias através do smartphone. Foi uma atividade diferente para eles, pois dificilmente os professores utilizam esse aparelho como ferramenta de auxílio no processo de ensino-aprendizagem. Eles, inicialmente, construíram o enredo, e depois, iniciaram os trabalhos com o uso do smartphone.



De uma forma geral, pode-se mencionar que os alunos utilizaram os recursos e elementos das HQs de forma satisfatória; a maioria das HQs construídas estavam entre 9 e 11 frames e as histórias, cada uma com sua particularidade, apresentaram um enredo inteligível, claro, fácil de entender; usaram onomatopeias; atentaram-se para a disposição e sintonia de cores, delimitando o tempo e espaço; não usaram as linhas cinéticas e diferentes tipos de balões, devido ao fato do aplicativo não disponibilizar esses recursos, tornando a produção um pouco limitada.

Muitos alunos apresentaram dúvidas gramaticais, que foram parcialmente resolvidos após o processo de intervenção que contou com a participação da professora em colaboração com os alunos. Quanto à linguagem empregada, todos fizeram a adequação correta, levando em conta o contexto de produção, objetivos, situação comunicativa. Usaram expressões típicas da oralidade, reducionismos, entre outros. Quanto à temática, escolheu-se um tema amplo, e os alunos, de forma autônoma, puderam escolher e construir o enredo a partir de seu conhecimento de mundo, o que possibilitou a promoção de reflexões sobre o cenário social atual, sendo constatadas através das diferentes abordagens feitas por eles. Faz-se abaixo, uma análise mais específica e breve de algumas produções dos alunos.

FIGURA 10: História em Quadrinhos 3



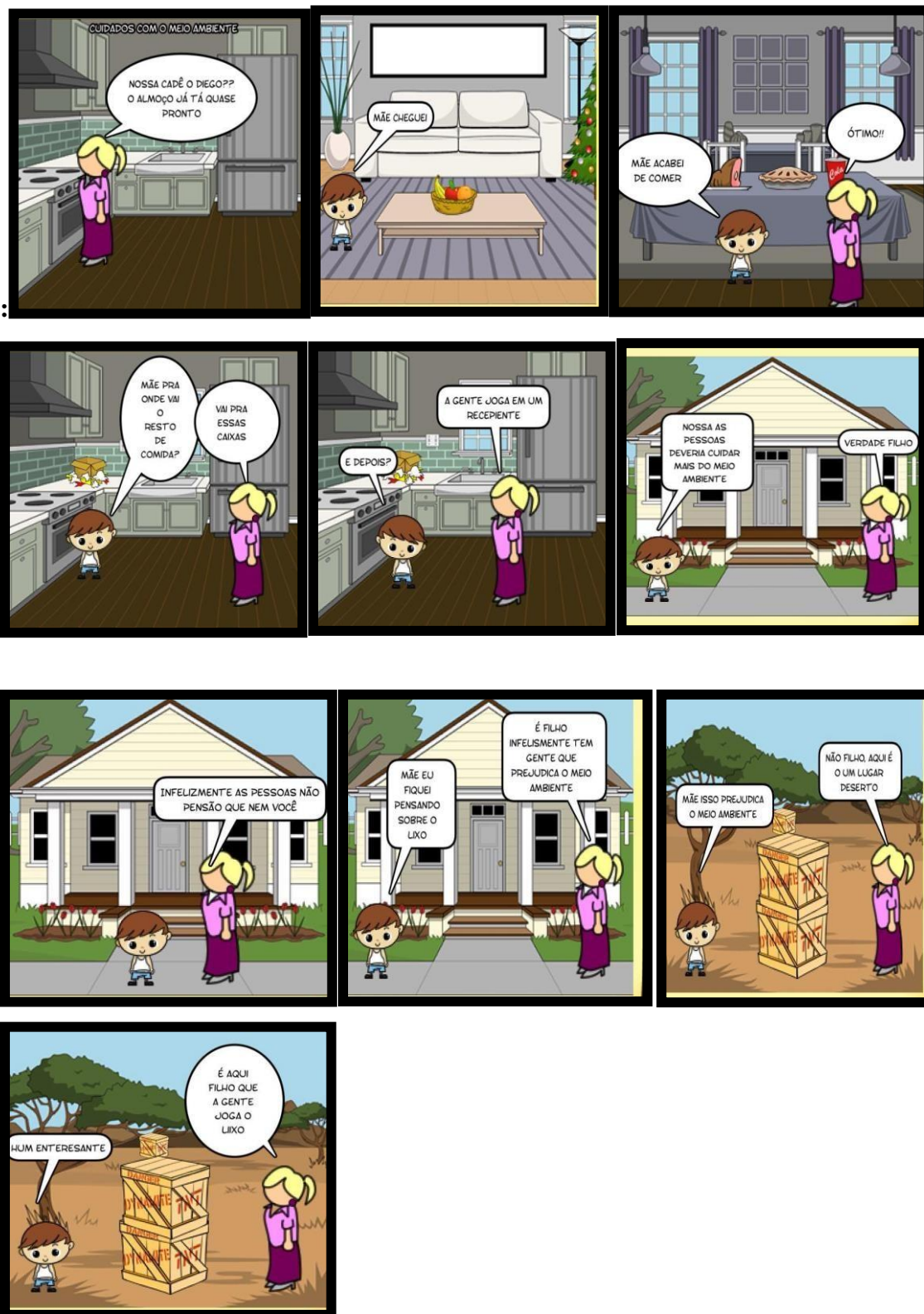
Fonte: acervo da pesquisadora

Essa HQ apresenta nove frames, título, cores vivas, emprega a utilização de várias onomatopeias e possui somente dois personagens. O aluno apresenta Dexter como um super herói que surge para proteger o planeta; o herói defende-se das agressões físicas do vilão, e no final, consegue vencer e proteger o planeta. O aluno, ao elaborar as frases, as inicia com letra minúscula: “eu amo as flores”, isso é possível identificar em vários quadrinhos. Utiliza a linguagem mista e informal, adequada para essa situação comunicativa.

Ao produzir essa HQ, os alunos desenvolveram a habilidade de construir histórias, uma vez que, tiveram que criar um enredo para trabalhar a temática solicitada. Além disso, usaram a criatividade, ao escolher o cenário (percebe-se que o cenário apresenta cores claras, exprimindo que as ações ocorreram durante o dia); e os personagens; usou a criticidade para abordar o tema, tratando de uma temática que versa sobre um problema social atual, fez um paralelo entre os que querem destruir o planeta e os que o defendem, usando a força física como solução para solucionar o problema, talvez uma solução infantil; fizeram a escolha do título e da linguagem mais adequada para essa situação comunicativa; desenvolveram diferentes habilidades, uma vez que, tiveram que manusear os recursos do aplicativo, adequando-os à necessidade da história, editando, excluindo, selecionando informações, escolhendo, substituindo, inserindo balões, e outros recursos, ou seja, aprenderam a manusear o equipamento de forma crítica, construíram a história de forma autônoma.

Após a intervenção da professora em colaboração com demais colegas, os alunos atentaram-se ao fato de que devem iniciar as frases com letras maiúsculas; continuaram utilizando as onomatopeias, empregaram uma linguagem típica da oralidade, uma vez que, a situação comunicativa assim o permite. A temática poderia ter sido abordado de forma mais profunda na HQ, mas mesmo diante da simplicidade do enredo, houve avanços em alguns quesitos, como por exemplo, melhorias na pontuação das frases: uso das exclamações, vírgulas, ponto final. Mas, de uma forma geral, percebe-se que os alunos aplicaram alguns recursos das HQs e adequaram a linguagem de acordo com o contexto.

FIGURA 11: História em Quadrinhos 4



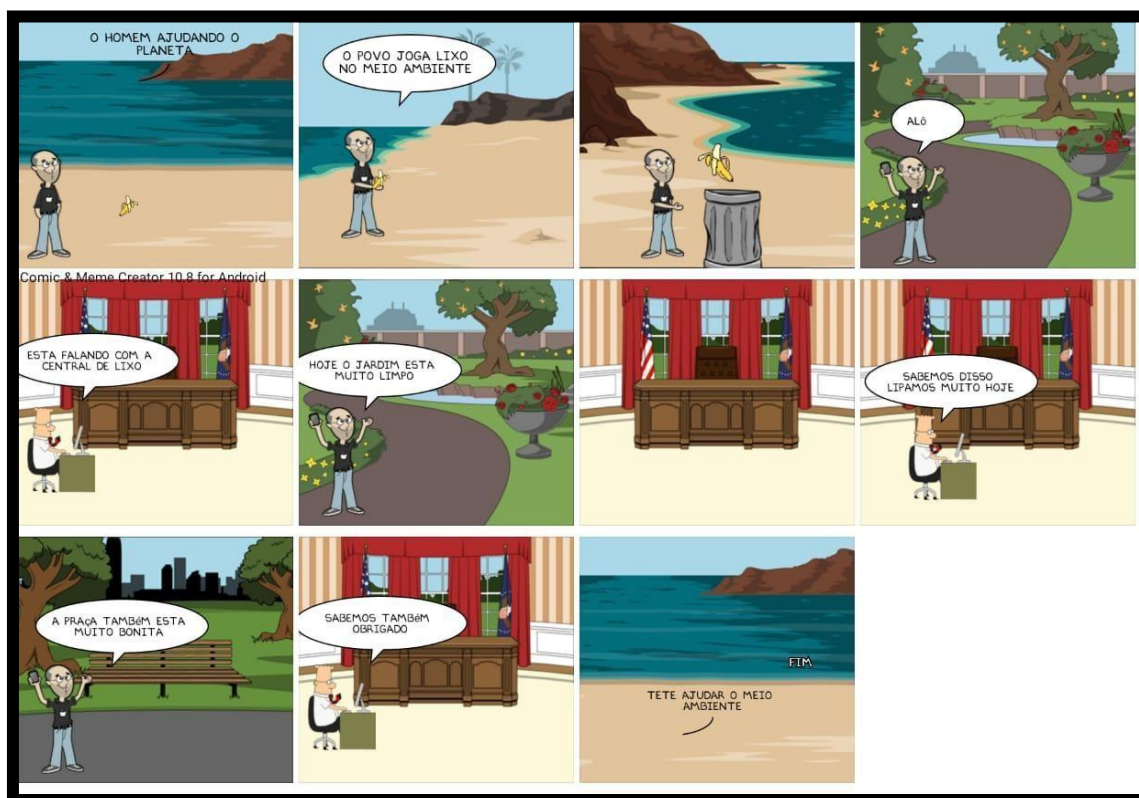
Fonte: acervo da pesquisadora

Essa HQ apresenta título, linguagem verbal e não verbal, não utiliza legendas, tem dez frames e vários cenários relacionados ao ambiente doméstico, percebe-se o uso de palavras reduzidas, sem acentuação adequada, como: “ta”, expressão típica da linguagem informal, que foram empregadas adequadamente para o contexto; falta de vírgulas e exclamações em expressões que utilizam o vocativo, como: “Mãe acabei”; erro de concordância verbal: “pessoas deveria”; palavra inadequada para o contexto: “pensão” no lugar de “pensam”; linguagem típica da oralidade: “que nem você”; inadequações ortográficas: “infelismmente”, “enteresante”; e uso do artigo “o” desnecessariamente. O aluno trabalhou a temática do descarte inadequado do lixo no meio ambiente. A temática abordada pela HQ é interessante, mas poderia ter sido melhor aprofundada.

Ao produzir essa HQ, os alunos utilizaram a autonomia para realizar essa produção; a criatividade, ao escolher o cenário; usou a criticidade para abordar o tema, uma vez que, tratou de um problema social, fazendo menção ao descarte incorreto do lixo; fizeram a escolha do título e da linguagem mais adequada para essa situação comunicativa; desenvolveram diferentes habilidades, uma vez que, tiveram que manusear os recursos do aplicativo, adequando-os à necessidade da história, escolhendo planos de fundo, editando, excluindo, selecionando informações, substituindo, inserindo balões, e outros recursos, ou seja, aprenderam a manusear o equipamento e a escolher os melhores recursos para criar a história.

Após a intervenção o resultado obtido foi o seguinte: os alunos perceberam que faltou a presença do título, logo utilizaram a ferramenta legenda, presente no aplicativo, para fazer esse acréscimo, já no primeiro quadrinho; no segundo, retiraram a palavra “já” e pontuaram a frase; no terceiro, quarto e quinto, os alunos reconheceram a importância do uso da pontuação, diante de vocativos. Isso é possível visualizar no seguinte trecho: “Mãe, acabei de chegar!”; perceberam que havia a necessidade de melhorar a ordem dos quadinhos para dar sentido à história; as palavras “pensão” e “infelismmente” foram grafadas corretamente. Essas foram as principais mudanças ocorridas após a intervenção da professora juntamente com os demais colegas, num trabalho colaborativo. Diante disso, percebe-se que houve alteração no status quo dos alunos, uma vez que, eles aprenderam e puderam demonstrar essa aprendizagem na reformulação e nas mudanças presentes nessa HQ.

FIGURA 12: História em Quadrinhos 5



Fonte: acervo da pesquisadora

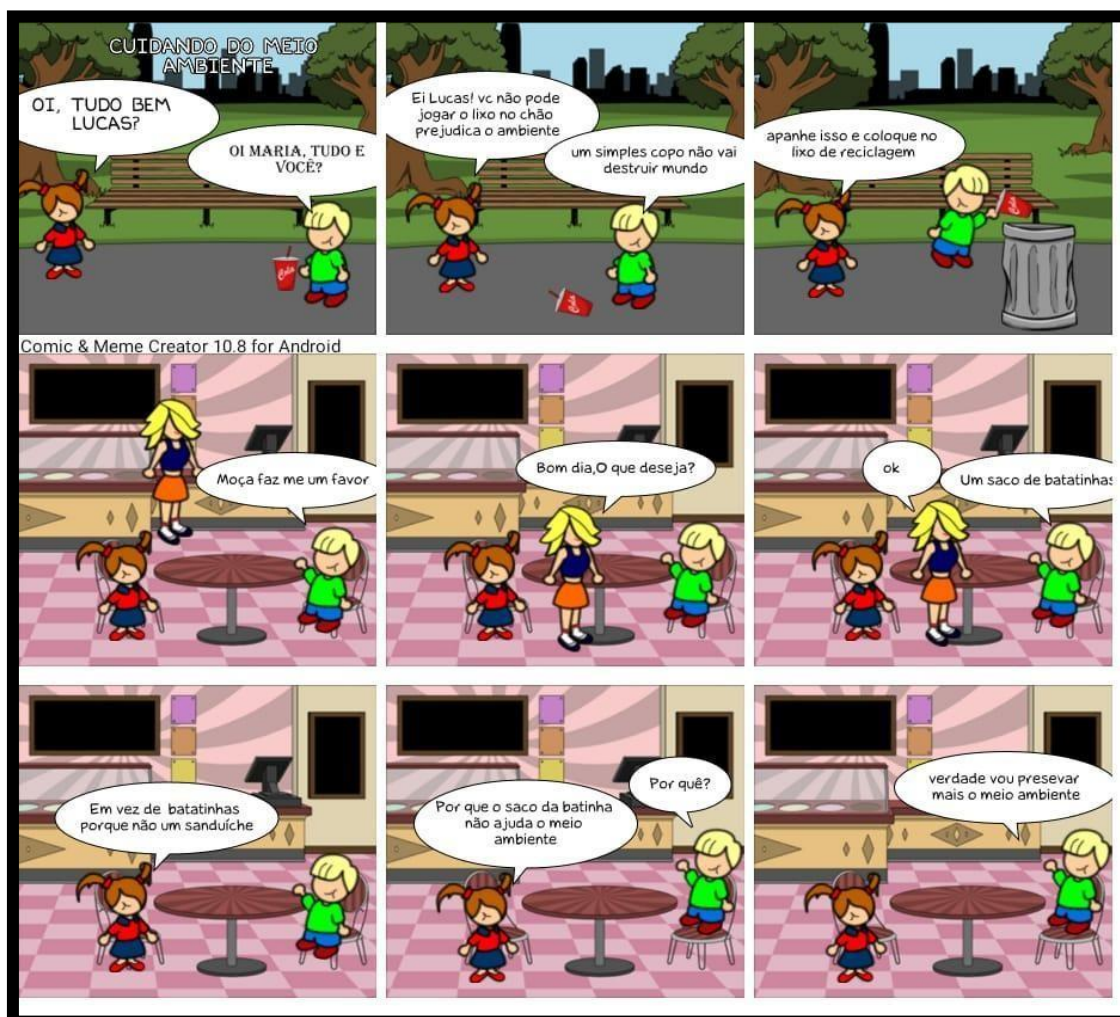
Nessa HQ, percebe-se que os alunos utilizaram o recurso de legenda, título, linguagem verbal e não verbal. Cometeram deslizes em relação: à pontuação, como por exemplo: “alô”; acentuação gráfica, como: “esta” no lugar de “está”; e a ausência da letra “m” na palavra: “lipamos”. É possível também identificar que os alunos grafaram a palavra “tete” de forma incorreta, devendo, portanto, fazer a substituição por “tente”. Essa história apresenta uma temática voltada para o meio ambiente, limpeza urbana e responsabilização das autoridades públicas pela coleta do lixo.

Os alunos, ao produzirem essa HQ, usaram a criatividade, ao escolher o cenário, preferiram o uso de cores claras, exprimindo que as ações ocorreram durante o dia, além de um cenário natural: o mar, jardim; e demonstrou criatividade também ao escolher os personagens; usou a criticidade para abordar o tema, tratando de uma temática que versa sobre um problema social atual, citando a responsabilidade da administração pública pela limpeza e manutenção de ambientes públicos; fizeram a escolha do título e usaram a legenda para sua inserção, além de incluir a linguagem mais adequada para essa situação comunicativa.



Após a intervenção da professora e dos demais colegas, percebe-se que os alunos inseriram a pontuação adequada no final das frases, esqueceram de colocar vírgulas em algumas frases, como: “ Sabemos disso limpamos muito hoje.”, “Sabemos também obrigado!”, apesar das explicações em sala de aula; a história continua simples, sem muito aprofundamento temático; perceberam e grafaram corretamente a palavra “lipamos”; acentuaram corretamente o verbo “esta”; utilizaram a exclamação em frases exclamativas como: “alô”. A partir dessas análises, subtrai-se que os alunos, apesar de não terem compreendido completamente a utilização da vírgula, melhoraram em alguns aspectos gramaticais, obtendo-se uma melhoria no processo de aprendizagem após a intervenção, mudando, portanto, o status quo deles.

FIGURA 13: Histórias em Quadrinhos 6



Fonte: acervo da pesquisadora

A história em quadrinho 4 contém título; faz uma abordagem simples do tema: meio ambiente, descarte do lixo em lugares público, sem muito aprofundamento. Os

alunos não usam adequadamente a pontuação, como na frase: “Ei! Lucas! Você não pode jogar o lixo no chão prejudica o meio ambiente” e no emprego do imperativo: “apanhe isso e coloque no lixo de reciclagem”; percebe-se que os alunos utilizam expressões da linguagem oral, informal, verbal e não verbal, que são adequadas à situação comunicativa da história deles.

Possui dois cenários e nove frames, com imagens coloridas e vibrantes. Os alunos ausentaram a pontuação, a vírgula, o travessão e a exclamação, de algumas expressões com vocativos, como: “Moça faz me um favor”; usaram letras maiúsculas no meio da frase, como: “Bom dia, O que deseja?”; grafam inadequadamente os porquês, como: “Por que o saco de batatinhas não ajuda o meio ambiente”; além de ausentarem a pontuação também. Houve uma correta utilização dos porquês na seguinte frase: “Por quê?”. Isso demonstra que o estudo do uso dos porquês, da acentuação e pontuação precisa ser aprofundado. A temática versa sobre o não consumo de produtos com embalagens não biodegradáveis, no caso, saco de batatinhas.

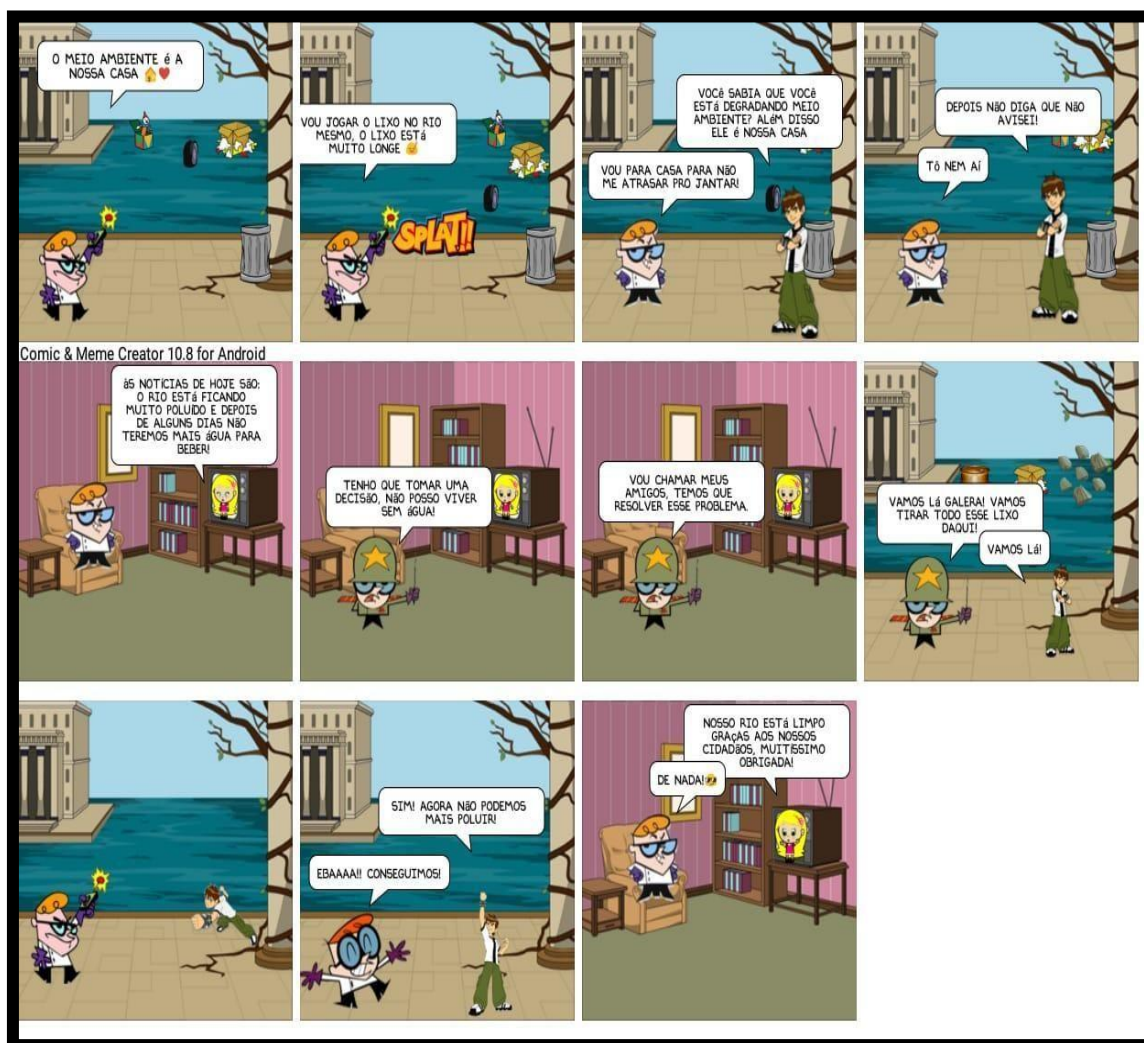
Ao produzir essa HQ, os alunos usaram a criticidade para abordar o tema, refletindo sobre uma temática que versa sobre um problema social atual, focando no uso de embalagens que não são biodegradáveis, e seu uso, pode contribuir com a degradação do meio ambiente; fizeram a escolha do título e da linguagem mais adequada para essa situação comunicativa.

Após o processo de intervenção, os alunos conseguiram entender que precisam inserir a pontuação no final das frases, uma prática não muito comum por eles; identificaram a presença de vocativos, acentuando-os adequadamente; utilizaram corretamente o ponto de exclamação, como no exemplo: “ Moça, faz-me um favor!”.

É preciso mencionar que o verbo ajudar exige regência, no entanto, devido ao fato dessa história empregar um vocabulário do cotidiano, pertencente à oralidade, os alunos não conseguiram perceber que o verbo ajudar exige a presença da preposição “a”. Essa ausência é justificada pela prática incomum dos falantes de seu contexto social e conteúdo ainda não ministrado no sexto ano. Regência é um conteúdo que geralmente é trabalhado no nono ano. A aluna acrescentou dois frames, entendendo ser importante inseri-los para finalizar a história de forma coerente.

É perceptível, portanto, uma melhoria significativa na aprendizagem dos alunos em relação aos aspectos gramaticais observados anteriormente. Trata-se de uma intervenção que trouxe resultados positivos para o alunado.

FIGURA 14: História em Quadrinhos 7



Fonte: acervo da pesquisadora

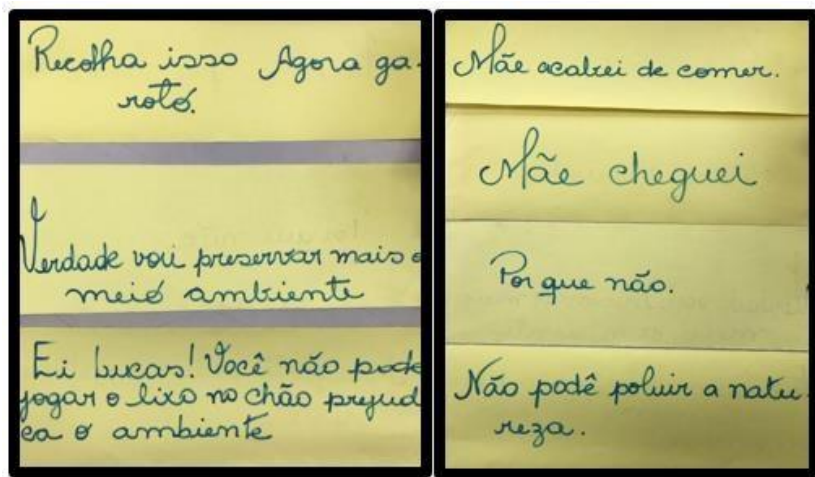
Analisando essa HQ, percebe-se que não apresenta título nem legenda; possui dois cenários e dois personagens; utiliza as onomatopeias e trata da temática do descarte do lixo nos rios, que com a ajuda de um amigo, os personagens unidos conseguem resolver esse problema ambiental; emprega o reducionismo de palavras, recurso típico da linguagem oral e informal, como: “pro” em vez de: “para o”, “tô nem aí”; e emprega adequadamente o pronome pessoal oblíquo “me”, como: “Vou para casa para não me atrasar”; utiliza exclamações adequadamente também. Eles trataram da temática que versa sobre um problema social atual, refletindo sobre o descarte incorreto do lixo, nesse caso, o descarte do lixo nos mares; não desenvolveram nenhum título, mas usaram a linguagem mais adequada para a situação comunicativa. Tornaram-se letrados digitais

porque desenvolveram diferentes habilidades, de forma crítica, construíram a história, de forma autônoma.

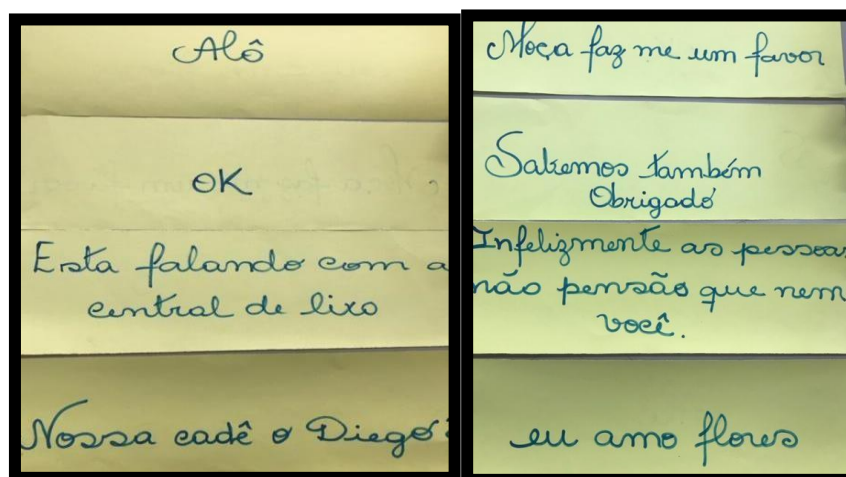
Após a intervenção, os alunos subtraíram a palavra “você” que foi mencionada duas vezes de forma desnecessária como podemos ver na seguinte frase: “Você sabia que você está degradando o meio ambiente?; continuaram utilizando expressão típicas da oralidade como: “tô nem aí”, expressão adequada para o contexto pelo qual está sendo empregado; alterou algumas falas com o objetivo de melhorar a coerência textual, como em: “Tenho de tomar uma decisão, não posso viver sem água” para “Tenho que tomar uma atitude, não podemos viver sem água!”. Diante de tais evidências, percebemos que os alunos melhoraram suas habilidades em alguns aspectos gramaticais, trazendo, portanto, à intervenção resultados positivos.

Na sétima fase, após a análise das HQs realizada pela professora, foi perguntado aos alunos a respeito de suas produções, indagando-os sobre a linguagem empregada por eles, se foi verbal, não verbal, mista, formal, informal, uso intencional ou não intencional, variação e adequação linguística. Depois que a professora analisou as histórias em quadrinhos dos alunos, ela verificou alguns problemas relacionados à pontuação, à acentuação, ao uso do vocativo, de frases exclamativas e concordância verbal. Com a intenção de fazer um trabalho de intervenção, nessa aula, a professora colocou em cartolinas as principais frases que apresentaram inadequações ou incorreções gramaticais e de forma colaborativa, os alunos opinaram sobre questões de linguagem, aspectos gramaticais. Seguem abaixo exemplos de frases que foram utilizadas no processo de intervenção.

FIGURA 15: Cartazes







Fonte: acervo da pesquisadora

A professora expôs as regras gramaticais novamente, e de forma colaborativa, eles teciam opiniões e uso da linguagem, uma vez que, já foram tratadas durante as aulas de língua portuguesa ao longo do ano. Após isso, ela debateu, explicando os principais pontos, a fim de que eles relembassem ou aprendessem os conteúdos que já foram estudados, explicados durante o ano letivo. Ao fazer isso, a professora percebeu que eles atuaram colaborativamente a respeito dos pontos gramaticais abordados. E, a cada momento que a professora mostrava os cartazes, eles mesmos se identificavam e diziam que tinham feito determinada frase. Eles diziam: “essa foi eu que fiz”, “essa frase é minha”... Eles lembraram-se das frases escritas por eles, e assim, puderam refletir sobre os pontos mencionados pela professora.

Esse processo intervencionista teve o intuito de evitar que os alunos cometessem as mesmas incorreções, inadequações, por exemplo, no caso do uso inadequado dos porquês, da acentuação gráfica, pontuação, frases exclamativas, vocativos, entre outras. Após o debate e discussões, a professora solicitou aos alunos que refizessem as HQs, melhorando os pontos que eles acharem necessários, respeitando sempre as adequações e as variações linguísticas.

Esse momento desenvolveu a capacidade dos alunos de identificar incorreções gramaticais e corrigi-los, caso entendesse ser necessário, pois muitas vezes, a linguagem empregada pode ser uma característica do personagem. Isso é possível identificar nos personagens da Chico Bento e Cebolinha, que apresentam características típicas de linguagem de acordo com o personagem. No caso do Chico Bento que utiliza uma linguagem proveniente do nordeste e Cebolinha que troca o “r” por “l”.

As HQs foram refeitas e enviadas novamente pelo Whatsapp para a professora, e após esse processo, a professora comparou as primeiras produções, com as que foram produzidas nesse momento, e percebeu que houve melhorias, ou seja, os alunos aprenderam, e colocaram os conhecimentos adquiridos em prática.

No oitavo encontro, depois de refeitas, as HQs foram organizadas em vídeos. O trabalho foi realizado pela mesma dupla. Depois de organizadas e reformuladas, cada dupla produziu um vídeo de forma espontânea a fim de dinamizar a produção deles, por meio do aplicativo VivaVídeo e KineMaster. Após a conclusão, os vídeos foram enviados à professora, para que ela pudesse fazer as postagens no Blog denominado: “Histórias em Quadrinhos Digitais”.

Esse momento possibilitou aos alunos ensinar e aprender a manipular novos aplicativos, selecionar as HQs e fazer a edição do vídeo. Muitos alunos sabiam manipular os aplicativos, e os que não sabiam, aprenderam com a ajuda dos próprios colegas. Essa atividade desenvolveu diversas habilidades e estimulou a capacidade de selecionar, identificar, editar e alterar as HQs. Desenvolveu a capacidade crítica e criativa do aluno, uma vez que, eles tiveram que selecionar, ou seja, escolher os melhores quadrinhos, a melhor música e o tema mais adequado, para que o vídeo ficasse interessante, ou seja, tiveram que fazer diversas escolhas, de forma estratégica, para almejar o objetivo final.

Ao organizar as HQs em vídeos, os alunos interagiram com imagens, palavras, música, voz humana, movimentação de imagens, edição de recursos, escolha de melhores formatos, entre outros, de forma autônoma, refletindo sempre diante de suas ações. Os vídeos estão disponíveis no Blog para consulta de todos.

E, finalmente, a professora aplicou um questionário para verificar o nível de satisfação dos alunos em relação às tarefas que foram executadas, e experiência vivenciada por eles ao produzirem as HQs digitais, através do uso do smartphone, e depois, publicou as produções dos alunos em um blog. Seguem abaixo o questionário e o resultado

TABELA 1: Resultado do questionário da oficina

<b>QUESTIONAMENTOS</b>	<b>SIM</b>	<b>NÃO</b>
Você gostou das atividades e do desenvolvimento de habilidades ao produzir as HQs digitais usando o celular?	<b>24</b> <b>alunos</b>	<b>03</b> <b>alunos</b>

Você sentiu-se confiante, após as orientações do docente, para produzir as histórias usando os aplicativos trabalhados?	<b>21</b> <b>alunos</b>	<b>06</b> <b>alunos</b>
Você conseguiu construir a história com imagens, palavras, onomatopeias e balões?	<b>26</b> <b>alunos</b>	<b>01</b> <b>Aluno</b>
Você aprendeu a manusear os aplicativos: Comic & Meme Creator e o VivaVídeo através do celular?	<b>26</b> <b>alunos</b>	<b>01</b> <b>Aluno</b>
Você sentiu-se satisfeito com as atividades propostas e quais as que mais gostou?	<b>25</b> <b>alunos</b>	<b>02</b> <b>alunos</b>

Fonte: acervo da pesquisadora

Analisando os dados coletados é notório que os alunos gostaram de usar o celular como ferramenta para construir as HQs. De um total de 27 alunos, somente 03 afirmaram que não gostaram das atividades desenvolvidas através do uso do celular. Isso é possível constatar na tabela, no primeiro questionamento.

Em relação ao segundo questionamento, 06 alunos afirmaram que não sentiram-se confiantes em produzir as HQs, certamente sentiram algum tipo de dificuldade ou não entenderam alguma etapa do processo de produção das HQs.

Quanto ao terceiro questionamento, percebe-se que os alunos conseguiram construir as histórias usando imagens, palavras, onomatopeias, balões, entre outros. De um total de 27 alunos, 26 conseguiram construir as HQs sem maiores dificuldades.

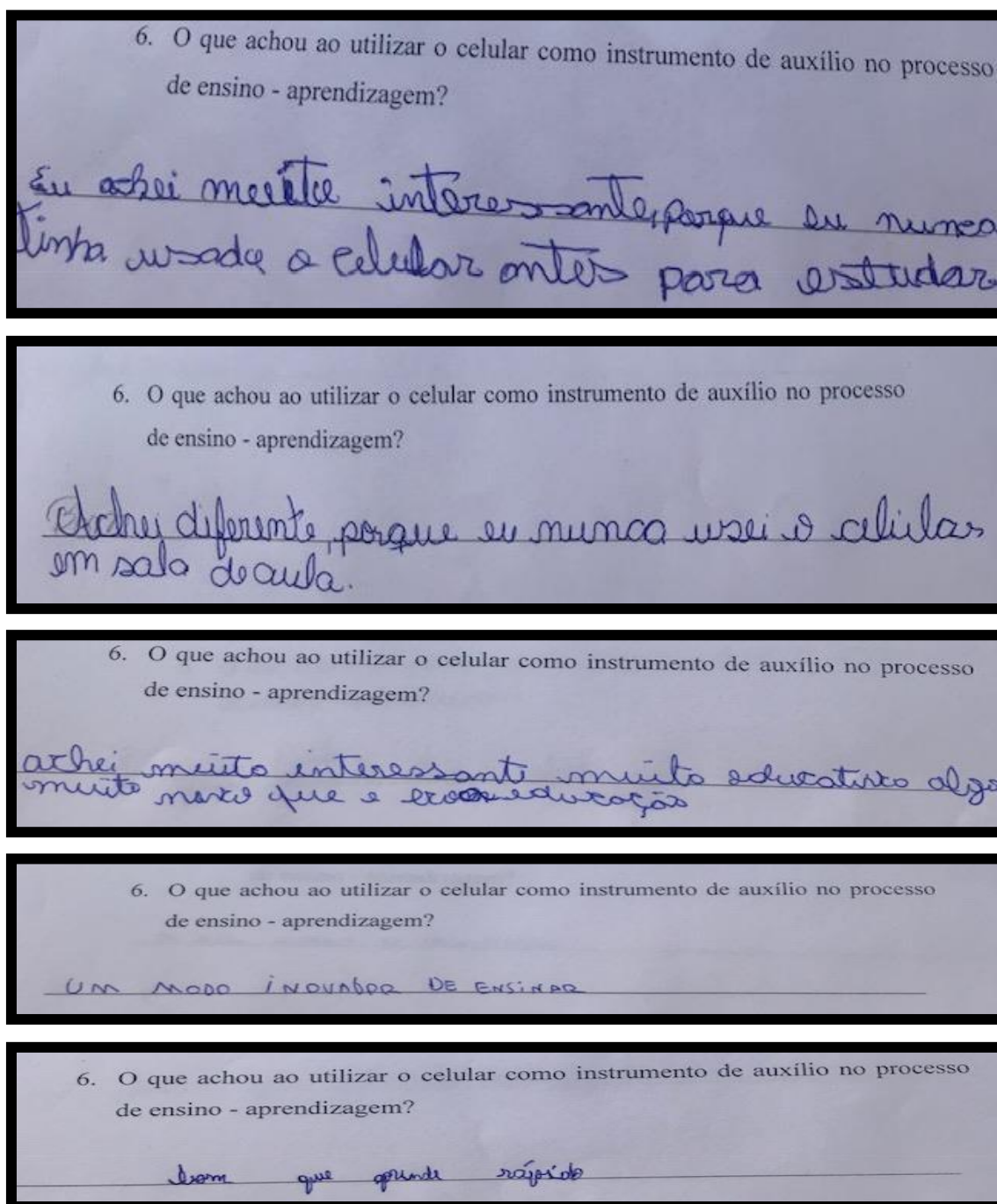
O quarto questionamento trata do manuseio dos aplicativos. Percebe-se que 26 alunos afirmaram que aprenderam a manusear os aplicativos, aprendizagem essencial para construir as HQs digitais.

O quinto e último questionamento pergunta se os alunos sentiram-se satisfeitos com as atividades propostas e quais atividades mais os agradaram. Eles afirmaram que gostaram de produzir as HQs; de aprender os diferentes tipos de balões de fala; de editar o vídeo no VivaVideo; de fazer os vídeos; de manusear os aplicativos. Um aluno afirmou que achou as atividades interessantes e educativas. De um total de 27 alunos, 26 disseram que sentiram-se satisfeitos com as atividades e somente 02 alunos não gostaram.

Em relação ao sexto questionamento, perguntou-se o que os alunos acharam de utilizar o celular como instrumento de auxílio no processo de ensino-aprendizagem. Eles afirmaram que foi legal e diferente, e que gostaram de aprender algumas atividades com o celular. Segue a fala literal deles: “Achei muito bom.”, “Bom, aprende rápido”, “Muito legal, nós conseguimos aprender fazendo o que a gente mais gosta”, “Um modo inovador

de aprendizagem!”, “Eu gostei bastante dessa ideia”, “Eu achei muito interessante porque eu nunca tinha usado o celular para estudar”, entre outras. Seguem abaixo as respostas dos alunos:

FIGURA 16: Respostas dos alunos



Fonte: acervo da pesquisadora



Percebe-se pela fala dos alunos que eles compreenderam a relevância da aplicação dessa oficina para a aprendizagem deles. Identificaram que aprendem rápido, aprendem divertindo-se, que é inovador, diferente, legal, entre outros. Ao relatar a percepção desses alunos, constata-se, portanto, que essa oficina foi muito proveitosa e trouxe resultados muito positivos para o ensino-aprendizagem.

E, para finalizar, a professora criou um blog com o seguinte endereço: <https://nicevania.wixsite.com/hqs-digitais>. Ele foi criado para publicar as produções do alunado, a fim de que eles possam, posteriormente, comentar, suggestionar, criticar e visualizar as produções dos demais colegas. Seguem abaixo as imagens do Blog:

FIGURAS 17: Blog: Histórias em Quadrinhos Digitais.



Fonte: acervo da pesquisadora

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A sociedade está imersa em tecnologias que estão em processo de convergência. Equipamentos considerados obsoletos, como por exemplo, o aparelho celular antigo, que foi criado inicialmente para fazer ligações, hoje surge reformulado, sob o design de um smartphone, pois possui uma gama de recursos funcionais que são, muitas vezes, imprescindíveis para a vida moderna.

Diante dessas evoluções tecnológicas, surgem nesse processo equipamentos que podem auxiliar educadores no desenvolvimento de suas atividades pedagógicas, transformando suas aulas, tornando-as mais dinâmicas e ricas no âmbito do processo de ensino-aprendizagem. O simples fato de usar um equipamento eletrônico durante as aulas não é certeza de que será realizado um trabalho eficiente. É preciso ir além, uma vez que o docente precisa, diante de tantas possibilidades tecnológicas, fazer um estudo teórico, planejamento, implementação e avaliação adequados, para que a atividade pedagógica flua eficazmente.

Ao se trabalhar com as novas tecnologias faz-se necessário utilizá-las de forma adequada, no sentido de que elas devem estimular o alunado no desenvolvimento de habilidades e competências essenciais para formar um cidadão crítico, autônomo, dinâmico, ativo, capaz de transformar a sua realidade social.

Esta pesquisa teve uma proposta de contribuição e intervenção no sentido de transformar o *status quo* do alunado, a fim de melhorar suas habilidades de leitura e escrita, e para isso o gênero textual histórias em quadrinhos foi adotado para subsidiar esse processo de implementação de melhoria contínua. Os alunos foram submetidos à aplicação de uma oficina, composta de oito momentos, planejados de forma a proporcionar uma experiência didática dinâmica, motivadora e produtiva.

Nessa experiência, os alunos foram submetidos a diversos tipos de linguagem. Pode-se citar, por exemplo, a linguagem visual, que exige do aluno domínio ou desenvolvimento no letramento visual, necessário para fazer significar. Os alunos tiveram acesso a diferentes tipos de imagens, gráficos, entre outros. Nesse momento, eles aprenderam a identificar, selecionar, adequar, editar, colar, excluir imagens, e principalmente a interpretar a linguagem não verbal a fim de construir os quadrinhos.

Devido à amplitude de possibilidades que a história em quadrinhos digital pode fornecer aos alunos, ela foi escolhida. Ela possibilita ao aluno o trabalho híbrido, em que ele pode manipular imagens, textos, sons, vídeos, vozes, entre outros. Apresenta-se, nesse caso, multimodalidades. Essa forma de trabalhar é muito promissora, uma vez que possibilita ao aluno novos olhares, novas formas de construção de sentido.

A sociedade está sendo bombardeada a todo instante por recursos multimodais, como imagens, textos, sons, vídeos, gráficos, blogs, entre outros, e isso, faz que seus pares, preparem-se para atuar diante dessa realidade. A escola, contudo, deve intermediar e possibilitar que seus alunos estejam bem preparados para enfrentar os novos desafios da Era da Informação. Esse é um momento em que as informações são veiculadas e transmitidas em milésimos de segundos. Logo, são grandes os desafios, e a escola, juntamente com seus professores, precisa cumprir seu papel de forma eficiente.

Segundo Freitas (2009, p 340), “os professores precisam conhecer o gênero discursivo e linguagem digitais que são usados pelos alunos, para integrá-los, de forma criativa e construtiva, ao cotidiano escolar.” Isso significa que os docentes devem, antes de fazer qualquer atividade, conhecer a realidade do seu aluno, para que possa implementar atividades práticas que possam trazer contribuições positivas e melhorar o processo de ensino-aprendizagem.

Além de abordar as questões estéticas das produções, os alunos tiveram a oportunidade de pensar e repensar, refletir diante dos problemas ambientais decorrentes da ganância e irresponsabilidade humana. Trabalhou-se, portanto, nessa vertente, desenvolver no alunado um olhar crítico, reflexivo, diante do descarte do lixo de forma inadequada, os problemas do aquecimento global, do efeito estufa, da poluição, entre outros. Nota-se, portanto, que os alunos debateram e refletiram, extraindo assim, simbioses de temáticas voltadas para a sustentabilidade, que é um problema social atual e preocupante.

Os docentes precisam desenvolver atividades em sua sala de aula, enfatizando as semioses, com aulas ressignificadas, e os alunos necessitam aprender a manipular os equipamentos de forma crítica, dinâmica, sabendo identificar, selecionar, editar, excluir, transformar, manipular informações, ampliando sua significação, e não somente usar os equipamentos superficialmente. É necessário interagir de forma coletiva, colaborativa com o uso das tecnologias, e isso se faz a partir da reflexão, do cuidado, da responsabilidade, da criticidade envolvidas ao manipularem essas tecnologias.

A partir de tais evidências, conclui-se que é possível unir teoria e prática, com o suporte de equipamentos, que possam dar uma alavancada nos resultados referentes à melhoria da leitura e escrita, aliado as multimodalidades e recursos multimidiáticos presentes. É uma proposta interessante e que traz bons resultados, o que pode ser comprovado, por meio dos resultados presentes nesta pesquisa, obtidos através da implementação de uma oficina, de cunho pedagógico e intervencionista. Os resultados mostraram, portanto, que houve melhorias e que os alunos foram submetidos a diferentes tipos de letramentos, (principalmente, ao letramento digital), essenciais para transformar o alunado em um verdadeiro cidadão, preocupado com os problemas sociais, como por exemplo, as questões ambientais, além de ter discernimento crítico, ser criativo, atuante e transformador da realidade presente no seio social.

## REFERÊNCIAS

ARNONI, Maria Elisa Brefere; GRANVILLE, Maria Antônia; BROCCO, Aline de Souza; CALDAS, Lílían Kelly. **Trabahando como tipologia de texto na perspectiva da metodologia da mediação dialética.** Disponível em: [www.unesp.br/prograd/PDFNE2006/artigos/capitulo2/trabalhandotipologia.pdf](http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2006/artigos/capitulo2/trabalhandotipologia.pdf). Acesso em: 12 de dezembro de 2008.

CEREJA, William Roberto. Português: linguagem, 6 / William Roberto Cereja, Thereza Cochar Magalhães - 9 ed. Reform. - São Paulo: Saraiva, 2015.

CHARTIER, Roger. **Os desafios da escrita.** Roger Chartier; tradução de Fulvia M. L. Moretto.- São Paulo: Editora UNESP, 2002.

COSSON, Rildo. **Texto literário:** teoria e prática. São Paulo: Contexto, 2011.

CUNHA, R. Moraes. **História em Quadrinho: um olhar histórico.** Revista Científica Semana Acadêmica, v. 01, p. 00-00, 2012. <https://semanaacademica.org.br/system/files/artigos/historiaemquadrinhoulharhistorico.pdf>. Acesso em: 10 de junho de 2008.

DOLZ, J. Gêneros e progressão em expressão oral e escrita – elementos para reflexões sobre uma experiência suíça (francófona). In: *Gêneros orais e escritos na escola*. Trad. e Org. de Roxane Rojo e Glaís Sales Cordeiro. Campinas: Mercado de Letras, 2004. p. 31-49.

DOLZ, J.; SCHNEUWLY, B. Os gêneros escolares – Das práticas de linguagem aos objetos de ensino. *Revista Brasileira de Educação*, ANPED, n. 11, p. 5-16, mai/jun/jul/ago 1999.

ELLIOT, John. **Recolocando a pesquisa-ação em seu lugar original e próprio.** In: GERARDI, Corinta Maria Crisolia; FIORENTINI, Dario; PEREIRA, Elisabete Monteiro de Aguiar (Org.). *Cartografias do trabalho docente: professor (a)-pesquisador(a)*. Campinas: Mercado de Letras, 1997.

EISNER, Will. Traduzido Martins Fontes. **Quadrinhos e Arte Sequencial.** 1989. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/Recursosparaquadrinistas/will-eisner-quadrinhos-e-arte-sequencial-34776891>. Acesso em: 12 de agosto de 2008.

FREITAS, Maria Teresa. **Letramento digital e formação de professores.** Educação em Revista. Belo Horizonte. V. 26, n.03, p. 335-352/dez.2010 Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-46982010000300017](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-46982010000300017). Acesso em: 15 de agosto de 2008.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência.** 2. Ed. São Paulo: Aleph. 2009.

LEANDRO, José Israel Pereira. **Multimodalidades e leitura de cartazes de filmes**/José Israel Pereira Leandro; orientador Carlos Magno Santos Gomes. –Itabaiana, 2016. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) - Universidade Federal de Sergipe, 2017.

MARCUSCHI, L. A. **Gêneros textuais: definição e funcionalidade**. In: DIONÍSIO, A. P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. (org.). Gêneros textuais & ensino. 2º ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

MARCUSCHI, L. A. **Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital**. Em: MARCUSCHI, L. A. & XAVIER, A. C. (Orgs.) Hipertexto e gêneros digitais. Rio de Janeiro: Editora Lucerna, 2004.

MENEZES, Ebenezer Takuno de; SANTOS, Thais Helena dos. Verbete comunicação síncrona. **Dicionário Interativo da Educação Brasileira - Educabrazil**. São Paulo: Midiamix, 2001. Disponível em: <<https://www.educabrazil.com.br/comunicacao-sincrona/>>. Acesso em: 24 de jan. 2019.

PROETTI, Sidney. **Praticando a metodologia do trabalho científico**: livro de teorias. São Paulo: Edicon, 2005.

RAMPAZZO, Sônia Elisete; CORRÊA, Fernanda Zanin Mota. **Desmistificando a Metodologia Científica**: guia prático de produção de trabalhos acadêmicos. Rio Grande do Sul: Habilis, 2008.

RODRIGUES, Nice Vânia Machado. **Avaliação da Aprendizagem em Educação a Distância através do Fórum (Interface Educacional)**. Revista Interfaces Científicas, v. 1, n. 3 (2013).

ROJO, Roxane. MOURA, Eduardo. **Pedagogia dos Multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. 2012.**

SANTAELLA, Lúcia. **Desafios da Ubiquidade para a educação**. Revista Novas Mídias e o Ensino Superior Unicamp, Ed. 9. Abril, 2013. Disponível em: [https://www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br/edicoes/edicoes/ed09\\_abril2013/NME\\_S\\_1.pdf](https://www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br/edicoes/edicoes/ed09_abril2013/NME_S_1.pdf). Acesso em: 12 de outubro de 2008.

SANTOS, Roberto Elísio; VERGUEIRO, Waldomiro. **História em Quadrinhos no processo de aprendizado da teoria à prática**. Eccos Revista Científica. São Paulo, n. 27 p. 27 p. 81-95. Jan/abr 2012.

TANINO, Sonia. **Histórias em Quadrinhos como recurso metodológico para os processos de ensino**. 2011. Disponível em: <http://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/SONIA%20TANINO.pdf>. Acesso em: 02 de dezembro de 2008.

VASQUEZ, Beatriz; TONUS, Mirna. Pesquisa-ação educativa: TIC como estratégias de formação. **Anais do Congresso Internacional em Educação Escolar FCLAR-UNESP**, Araraquara (SP): Faculdade de Ciências e Letras da Unesp. 2006.

XAVIER, Antônio C. S. **Letramento Digital e Ensino**. 2014. Disponível em:  
<https://escolafutura.files.wordpress.com/2013/11/letramento-digital-e-ensino.pdf>.  
Acesso em: 12 de dezembro de 2008.

## **ANEXOS**





SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE  
CAMPUS PROF. ALBERTO CARVALHO  
Programa de Pós-Graduação em Letras Profissional em Rede (PPLP)  
Unidade Itabaiana

### **Termo de consentimento livre esclarecido**

Eu, \_\_\_\_\_, aluno (a) do sexto ano do ensino fundamental, do Colégio Estadual Professor Artur Fortes, localizada no município de Carira/SE, autorizo a professora Nice Vânia Machado Rodrigues Valadares a utilizar minha imagem e produções referente às atividades relacionadas ao projeto “Multiletramentos e a Produção de Histórias em Quadrinhos Digitais através de Oficina,” desenvolvido pela mesma, em uma pesquisa de mestrado do Programa de Pós-Graduação em Letras, junto à Universidade do Federal de Sergipe.

Estou ciente de que as produções serão despersonalizadas e minha identidade será mantida em sigilo.

Itabaiana, \_\_\_\_\_ de dezembro de 2018.

\_\_\_\_\_  
Assinatura por extenso (do aluno)

Como tenho menos de 18 anos, meu responsável legal também assina o documento.

Eu, \_\_\_\_\_, residente na cidade de Carira, no Estado de Sergipe, assino a cessão de direitos da produção do aluno acima identificado, desde que seja preservado o sigilo como manda o Conselho Nacional de Ética em Pesquisa, resolução 196/96 versão 2012.

Itabaiana, \_\_\_\_\_ de dezembro de 2018.

\_\_\_\_\_  
Assinatura por extenso (do responsável pelo aluno)



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE  
CAMPUS PROF. ALBERTO CARVALHO  
Programa de Pós-Graduação em Letras Profissional em Rede (PPLP)  
Unidade Itabaiana  
**TERMO DE CONFIDENCIALIDADE**

**Título do projeto:** Multiletramentos e a Produção de Histórias em Quadrinhos Digitais através de Oficinas.

**Pesquisadora responsável:** Nice Vânia Machado Rodrigues Valadares.

**Orientadora:** Dra. Ana Flora Schlindwein.

**Instituição/Departamento:** Universidade Federal de Sergipe/ Unidade Itabaiana

**Local da coleta de dados:** Colégio Estadual Professor Artur Fortes

A pesquisadora do projeto “Multiletramentos e a Produção de Histórias em Quadrinhos Digitais através de Oficinas” se compromete a preservar a privacidade dos sujeitos da pesquisa, cujos dados serão coletados através de questionários, exercícios, produção de histórias em quadrinhos, utilizando gravações, filmagens. A pesquisadora também concorda com a utilização dos dados única e exclusivamente para a execução do presente projeto. A divulgação das informações só será realizada de forma anônima e sendo os dados coletados, bem como os Termos de Consentimento Livre Esclarecido e o termo de compromisso de Coleta mantidos sob a guarda do Programa de Pós-Graduação em Letras Profissional em Rede, da Unidade de Itabaiana da Universidade Federal de Sergipe, por um período de (cinco anos), sob a responsabilidade da professor Dr. Carlos Magno Santos Gomes. Após este período os dados serão destruídos.

Itabaiana, 01 de dezembro de 2018.

NOME DA EQUIPE EXECUTORA	ASSINATURAS
Nice Vânia Machado Rodrigues Valadares	
Dra. Ana Flora Schlindwein (orientadora)	